GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SCHEDE 3D:
TRUCCHI E SEGRETI PER SCOPRIRE IL MOSTRO NASCOSTO NEL TUO PC

MENSILE - ANNO 1 N.1 - MAGGIO 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

I GIOCHI, I COMPUTER, IL VOLANTE



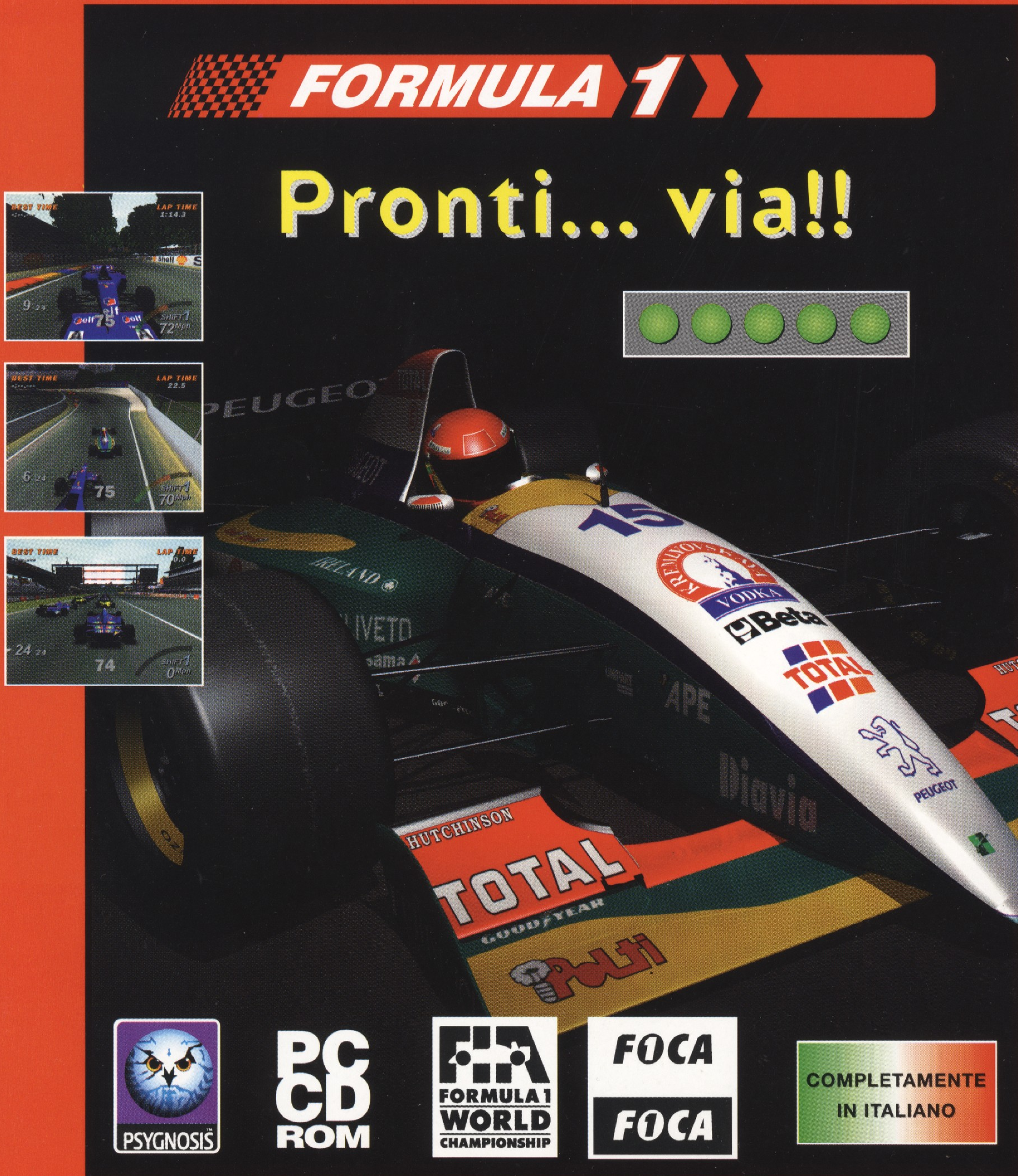
PER VIVERE L'EMOZIONE DI GUIDARE UNA FORMULA 1 NEI GRAN PREMI



9 771125 601007 70001

MAGGIO
L. 9.900

I migliori sono qui...
...fai impazzire il tuo PC



REQUISITI DI SISTEMA

- Pentium 90 MHz (con scheda 3DFX)
- Pentium 120 MHz (con supporto Direct3D)
- 16 MB di RAM
- 45 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Windows®95

- TUTTI I CIRCUITI DELLA STAGIONE AUTOMOBILISTICA: 17 TRACCIATI, UNO IN PIÙ RISPETTO ALLE ALTRE SIMULAZIONI SPORTIVE DI QUESTO GENERE
- GRANDE NUMERO DI VISUALI DI GIOCO, PER UNA SIMULAZIONE AL MASSIMO DEL REALISMO
- DATABASE COMPLETO DI IMMAGINI E INFORMAZIONI SU PILOTI E VETTURE DEL CAMPIONATO DI F1
- PIENO SUPPORTO PER LA SCHEDA ACCELERATRICE 3DFX E DIRECT 3D
- DUE DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: ARCADE, UNA CORSA CONTRO IL TEMPO SULLO STILE DEI MIGLIORI COIN-OP, O SIMULAZIONE, PER UN CAMPIONATO VERO E PROPRIO

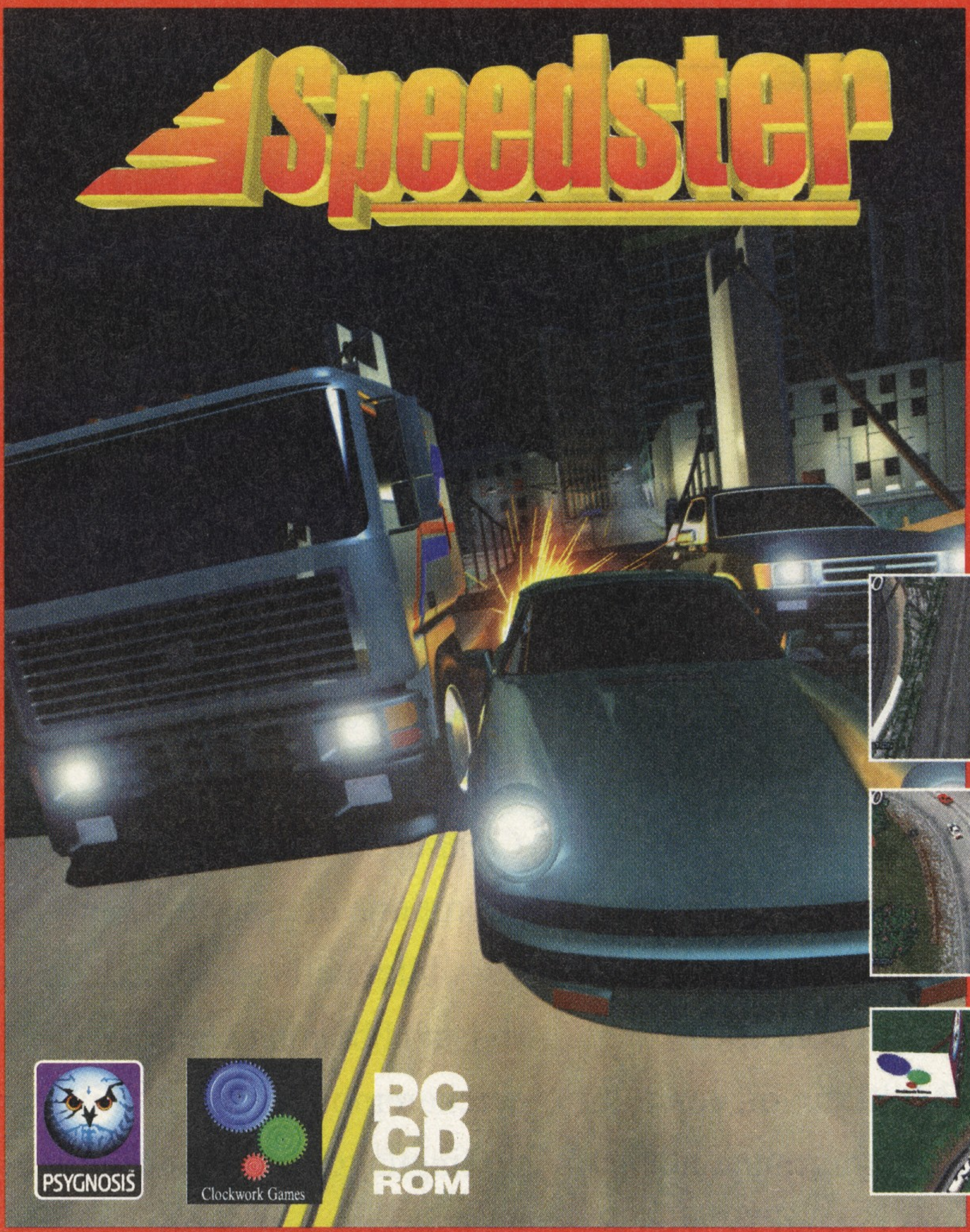
HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - T

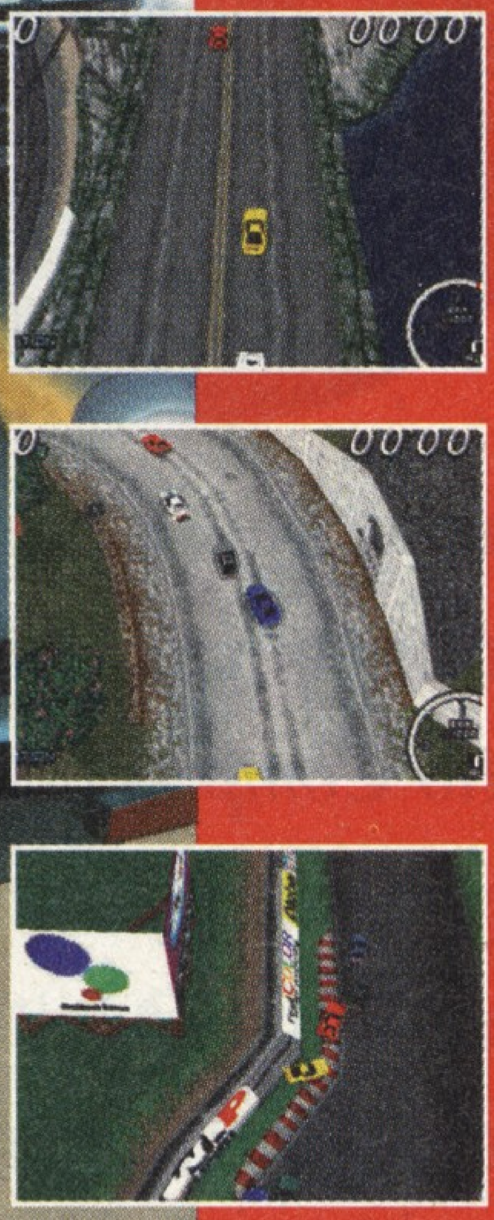
- PIÙ DI 10 PISTE SU CUI GAREGGIARE
- DUE CLASSI DI AUTO DIVERSE DA UTILIZZARE: SPORTIVE E OFF-ROAD
- POSSIBILITÀ DI SCEGLIERE IL PERCORSO DI GARA: OGNI PISTA PRESENTA DIVERSE DIRAMAZIONI, TUTTE PERCORRIBILI. VISUALE DI GIOCO IN 3D ISOMETRICO
- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN DUE IN MODALITÀ SPLIT SCREEN
- DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO: SINGOLA, TORNEO E GARA A TEMPO

REQUISITI DI SISTEMA

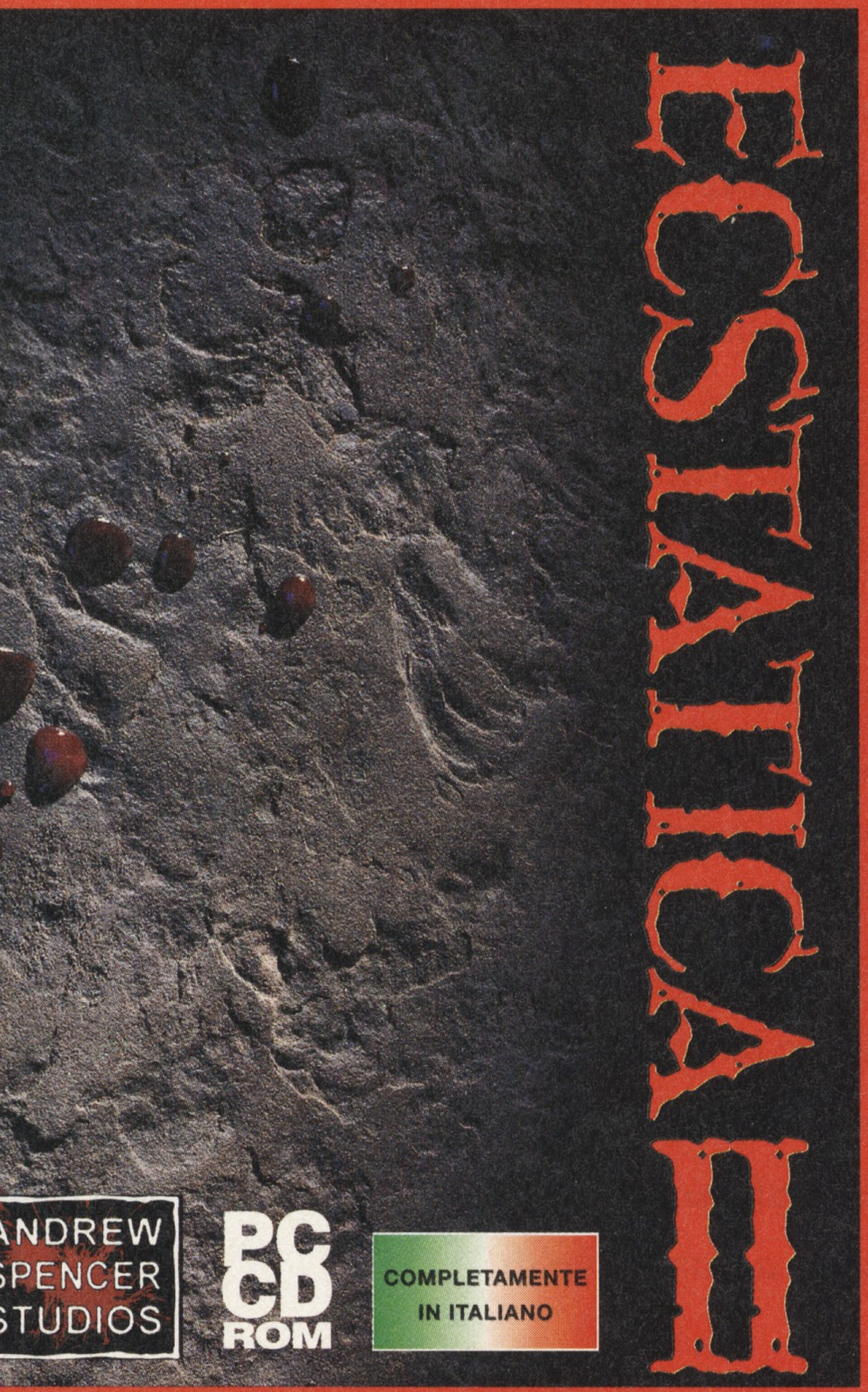
Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- 2 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster compatibile 100%
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows '95®

Consigliati:
- Pentium 90 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4X o superiore
- 5 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA da 2 MB
- Scheda 16 bit SoundBlaster compatibile 100%
- Windows '95®
- Tastiera, Joypad









- CHIUDETE A CHIAVE LA PORTA E GUARDATA SOTTO AL LETTO, ANCORA...
- PAESAGGI INCREDIBILI DA ESPLORARE ED ENIGMI MISTERIOSI, CHE METTERANNO A DURA PROVA LA VOSTRA ABILITÀ!
- UN'ORDA DI NEMICI USCITI DIRETTAMENTE DALLE TENEBRE PIÙ BUIE, TERRIBILI COMBATTIMENTI ARMATI O A MANI NUDE
- IMPOSTAZIONE GRAFICA A ELISSOIDI, PER UN REALISMO SEMPRE PIÙ COINVOLGENTE
- TUTTA LA MAGIA DEL PRIMO EPISODIO RITORNA IN QUESTO LUNGHISSIMO SEGUITO: IL MALE È TORNATO...

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2X
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Windows '95®, tastiera

Consigliati:
- Pentium 120 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4X o superiore
- 30 MB di spazio libero su HDD
- Scheda grafica SVGA da 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 o compatibile
- Windows '95®, tastiera

HALIFAX

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

l. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

GIOCANDO SI IMPARA



È con una certa emozione che mi accingo a presentarvi questo primo numero di *Giochi per Il Mio Computer*. Si tratta di una rivista nata da un concetto innovativo. Molti di voi, con tutta probabilità, apparterranno alle schiere di nuovi utenti PC che si sono avvicinati al mondo dei videogiochi da uno o due anni al massimo, dopo aver capito che il proprio computer, oltre a poter aiutare nel lavoro o nello studio, era in grado di regalare ore e ore di divertimento, grazie alle capacità multimediali di cui ogni sistema di recente produzione è ormai dotato. I videogiochi per computer affondano le loro radici nell'ambiente hobbistico nato all'inizio degli anni Ottanta e, fino ad ora, la stampa specializzata si è sempre rivolta al suo pubblico dando per scontato che si trattasse di appassionati di lunga data, abituati da anni ad avere a che fare con un computer utilizzato come macchina da gioco. *Giochi per Il Mio Computer* è diversa, o perlomeno si propone di esserlo il più possibile: nella realizzazione della rivista abbiamo cercato, e cercheremo sempre, di utilizzare un linguaggio comprensibile a tutti, senza per questo semplificare in maniera eccessiva i concetti, ma piuttosto tentando di arricchire il lettore con un bagaglio culturale che lo aiuti a comprendere meglio tutti i risvolti del suo nuovo hobby.

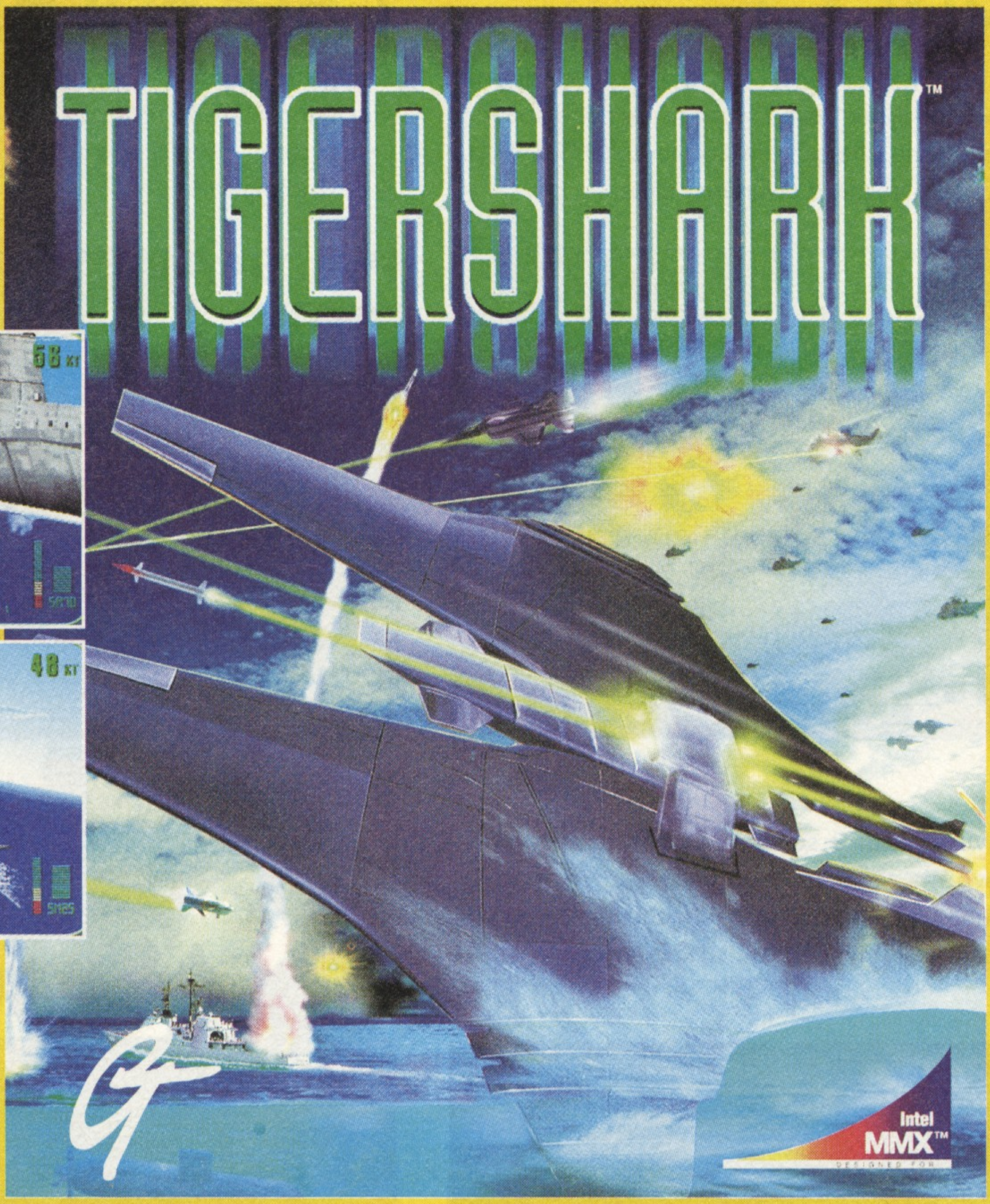
Sfogliando questo primo numero potrete avere una conferma di quanto detto sinora: troverete recensioni, anteprime, soluzioni, prove di macchine, insomma tutto quanto vi potreste aspettare da una rivista di videogiochi per PC, ma leggendole difficilmente potrete terminare la lettura senza aver compreso i concetti espressi. L'obiettivo di qualsiasi giocatore è il divertimento e l'obiettivo di *Giochi per Il Mio Computer* è di migliorare la qualità di questo divertimento, aiutandovi a compiere gli acquisti giusti, dandovi la possibilità, grazie al CD-ROM che sarà sempre incluso nella rivista, di provare i giochi senza doverli comprare, mostrandovi come superare i passaggi difficili di tutti i giochi di maggior successo e, in generale, accompagnandovi alla scoperta di un mondo caratterizzato dalle sue regole e dalla sua terminologia.

Starà a voi indicarci se ci stiamo muovendo nella giusta direzione, terremo nella massima considerazione le vostre osservazioni e i vostri consigli per apportare eventuali correzioni di rotta.

Buona lettura e, soprattutto, buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

IN CIELO O IN MARE, I MIGLIORI PER GIOCARE!







PC CD-ROM

WINDOWS 95 & DOS 6.0

- PILOTA UN LETALE PROTOTIPO SOTTOMARINO ATTRAVERSO UNA VISUALE A 360° IN VERO 3D
- SCROLLING FENOMENALE IN REAL TIME
- OTTIMIZZATO PER GIRARE CON PROCESSORI MMX
- ARMAMENTO AD ALTISSIMO LIVELLO
- STUPENDI EFFETTI GRAFICI

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX2 a 66 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda grafica SVGA 1MB
- Scheda sonora SoundBlaster o comp.
- Tastiera, mouse

Consigliati:
- Pentium (meglio se con MMX)
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda grafica SVGA 1MB VRAM
- Scheda acceleratrice con chip 3DFX
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- 50 MB di spazio libero su HDD
- Tastiera, mouse







PC CD-ROM

WINDOWS 95 & DOS 6.0

- 64 TIPI DI NAVICELLE E EDIFICI
- SUPPORTO GIOCO IN RETE PER UN MASSIMO DI 4 GIOCATORI
- SCEGLI TRA 4 RAZZE DIVERSE OGNUNA CON DELLE TECNOLOGIE PARTICOLARI
- 7 LIVELLI DI PREPARAZIONE ALLA BATTAGLIA

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX2 a 66 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda grafica SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o comp.
- Tastiera, mouse

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda grafica SVGA
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- 50 MB di spazio su HDD
- Tastiera, mouse

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

HALIFAX

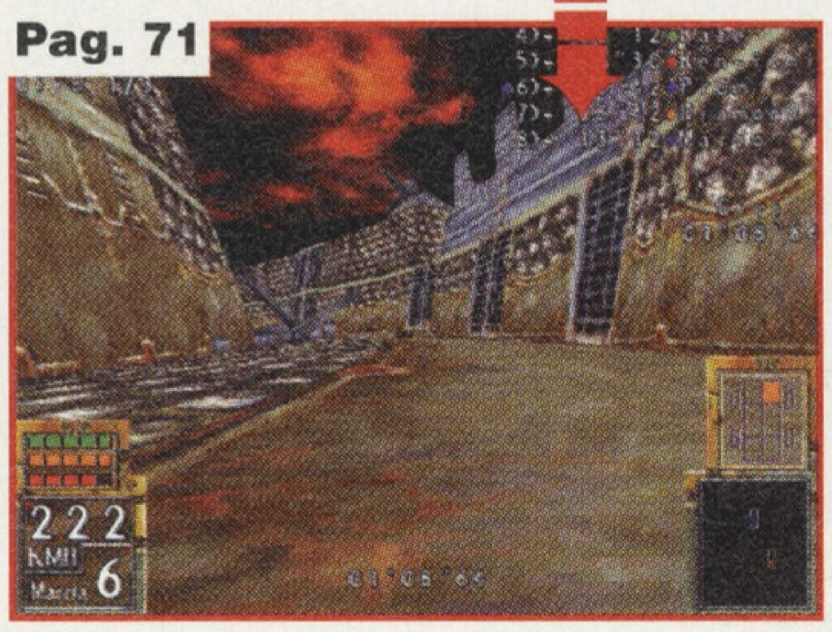
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA

SOMMARIO

POD

Un gioco di corse ambientato nel futuro, realizzato dalla francese UBI Soft, che sfrutta tutte le ultimissime tecnologie, MMX compreso. Non si tratta, fortunatamente, di un gioco che trascuri la giocabilità, ma per saperne di più correte a leggere la nostra recensione.

Pag. 71



FORMULA 1

Fino a un anno fa pensare di poter giocare qualcosa di simile all'ultimo gioco di corse della Psygnosis sarebbe apparso pura follia. Oggi, grazie alle schede acceleratrici 3D, di cui parliamo a pag. 33, un sogno è divenuto realtà.

Pag. 84



I GIOCHI DI CORSA

Con tutta probabilità il genere più popolare nel mondo dei videogiochi. Un'introduzione al brivido della velocità, con cenni storici e sedici schede di riferimento per i migliori titoli del momento.

Pag. 94



X-WING VS TIE FIGHTER

Questo mese non ce l'abbiamo proprio fatta a proporvi la recensione di questo attesissimo titolo… abbiamo perciò deciso di realizzare una super anteprima per accontentare tutti i fan della saga di Guerre Stellari.

Pag. 50



MDK

Nel campo dei videogiochi è sempre più difficile inventare qualcosa di nuovo, ma gli sviluppatori della Shiny ci sono riusciti alla grande! Uno sparatutto tridimensionale con un sacco di trovate geniali e una grafica stratosferica.

Pag. 76





DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Maverick Greissing
Maverick@ilmioweb.it

IN REDAZIONE
Andrea "Il conte" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

GRAFICO
Davide "Dade" Candiani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Lella Petrillo

FOTOGRAFO
Maurizio Brera

COLLABORATORI E TRADUTTORI
Yuri "Peleo" Abietti, Simone "Speedy" Bechini, Vincenzo "MM" Beretta, Giancarlo "Gianca" Calzetta, Paolo "Cagnone" Dente, Vittorio Manti, Paolo "Puccio" Paglianti, Tiziano "Apecar" Toniutti

DIREZIONE PUBBLICITA'
Walter Longo

SEGRETERIA PUBBLICITA'
Paola Corso

GRAFICO PUBBLICITA'
Lorenzo Norreri

AGENTI
ZONA LOMBARDIA E CENTRO ITALIA
Stefano Giordano
Simona Miano
Romano Scabini
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

ZONA PIEMONTE E LIGURIA
Italiana Comunicazioni
Telefono (011) 590763-4
Fax (011) 504192

ZONA TRIVENETO
Servizi Pubblicitari
Telefono (0444) 515850
Fax (0444) 512260

GRAN BRETAGNA, PAESI BASSI E SCANDINAVIA
Huson European Media
10-12, The Green Business Centre,
The Causeway, STAINES
MIDDLESEX TW 18 3 AL
Great Britain
Tel: 0044-(0)1784-469900
Fax: 0044-(0)1784-469996

USA, CANADA E MESSICO
Huson European Media
Pruneyard Towers, 1901 South Bascom Avenue Suite 630
CAMPBELL, CA 95008
United States of America
Tel: 001-(0)408-8796666
Fax: 001-(0)408-8796669

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International Srl
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono (02) 6713121
Fax (02) 6693654

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102

Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 legge 549\95 - Milano

In questo numero la pubblicità è del 27%
Una copia L. 9.900
Numeri arretrati: L. 19.800

FOTOLITO
Yellow & Red, Milano

STAMPA
Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA:
Parrini & Co Srl, Roma

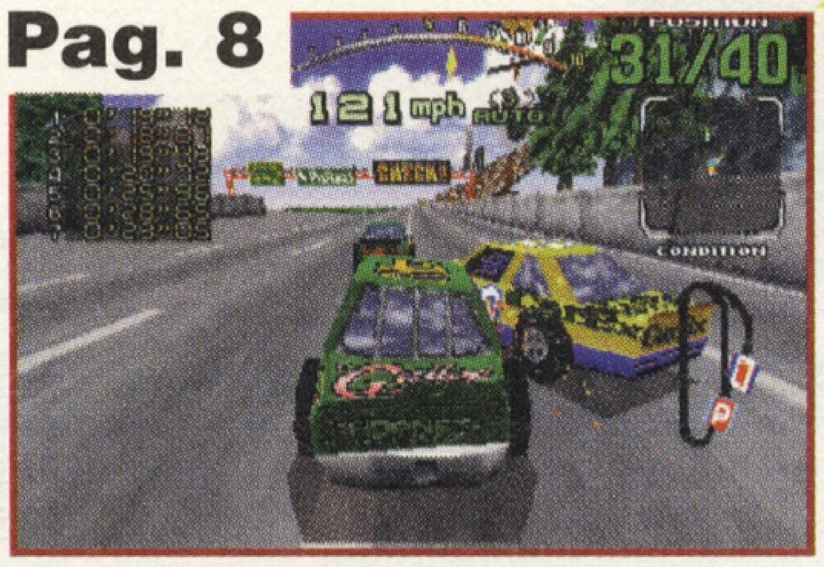
ATTENZIONE!

Per ragioni indipendenti dalla nostra volontà, un problema in fase di duplicazione ha reso inutilizzabile il demo del gioco *Kick Off 97*. Sul CD-ROM del prossimo mese potrete trovare il demo in questione perfettamente funzionante. Ci scusiamo con i nostri lettori per l'inconveniente.

LA POSTA IN GIOCO

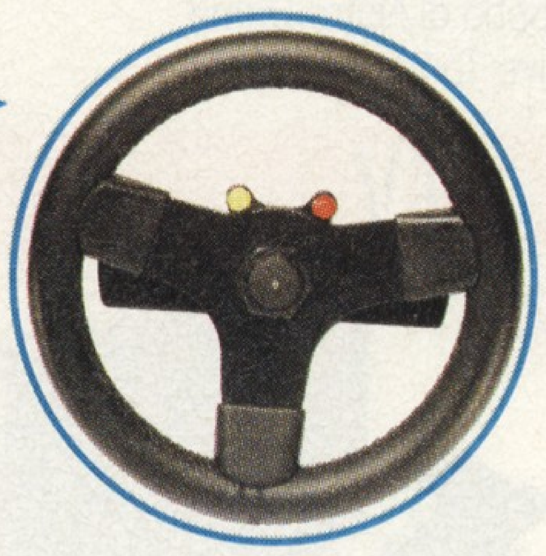
Risposte a richieste d'aiuto e una prima, veloce chiacchierata per aprire un filo diretto con i lettori.

Pag. 8



IL VOLANTE DEFINITIVO

Siete alla ricerca della periferica migliore da affiancare al vostro computer? Se vi piacerebbe correre in Formula 1, potreste aver trovato quello che cercate. Un volante realizzato con metodo artigianale, per chi ricerca solo il meglio.





GUIDA AL CD

Avete problemi nel far girare i demo presenti sul nostro CD? Volete capire quali comandi utilizzare? Tutti i segreti per giocare alla grande con il CD-ROM di Giochi per il mio computer.

Pag. 94

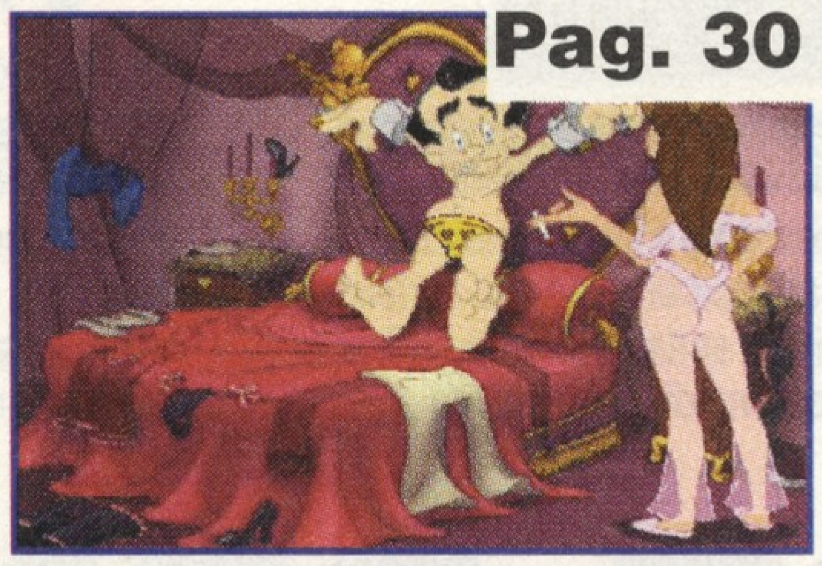
MACCHINE DEL MESE

State cercando un computer nuovo con cui giocare? Dovete fare un regalo importante? Questo mese vi presentiamo cinque macchine che dovrebbero soddisfare tutte le esigenze.

Pag. 26



Pag. 30



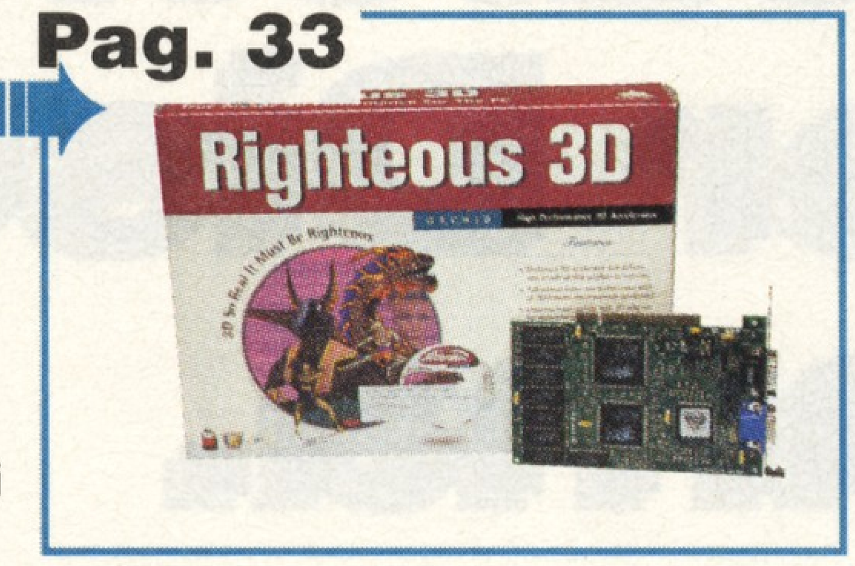
GIOCHI DEL MESE

Curiosando fra gli scaffali dei negozi di videogiochi abbiamo selezionato dieci titoli di qualità fra le uscite più recenti. Giochi usciti negli ultimi mesi che non dovrebbero mancare nella collezione di un videogiocatore che si rispetti.

RIVOLUZIONE 3D

L'ultimo grido in fatto di gadget ad alta tecnologia. Le schede per accelerare la grafica tridimensionale promettono di rivoluzionare il modo in cui giocheremo con il nostro computer. Saranno in grado di mantenere la promessa. Uno speciale di 10 pagine per capire tutti i trucchi per trasformare il PC in una macchina degna di una sala giochi.

Pag. 33



Pag. 46



CRYO SOTTO I RIFLETTORI

Una casa di software francese che ha fatto della qualità grafica la sua arma vincente. Giochi per il mio computer vi presenta tutti i titoli del '97 in cantiere a Parigi.

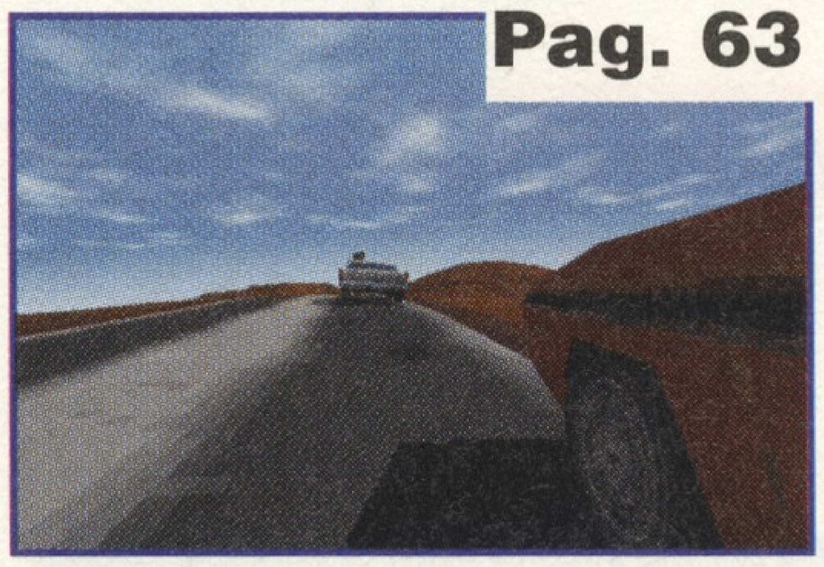
STAR TREK GENERATIONS

Un nuovo gioco ambientato nel mondo di Kirk, Picard & C. Un misto di avventura, sparatutto tridimensionale e viaggi nello spazio che riesce a unire questi generi diversi fra loro in un connubio di sicuro successo.

Pag. 58



Pag. 63



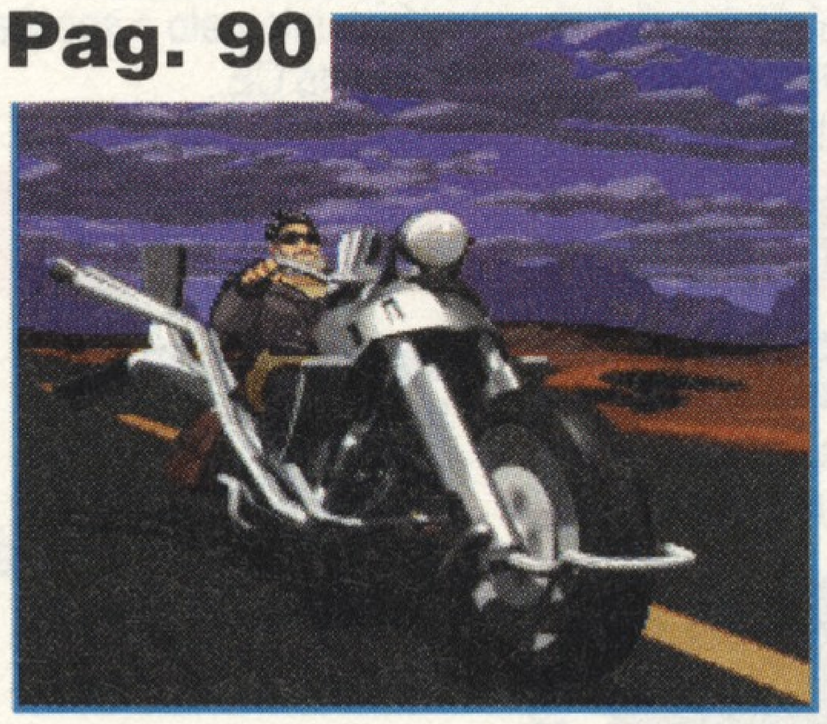
INTERSTATE '76

A cento all'ora sulle strade dell'America del Midwest, armati con mitragliatrici e lanciarazzi. Questa in sintesi, l'ambientazione dell'ultima proposta di Activision: un gioco che ci ha davvero conquistati con la sua immediatezza.

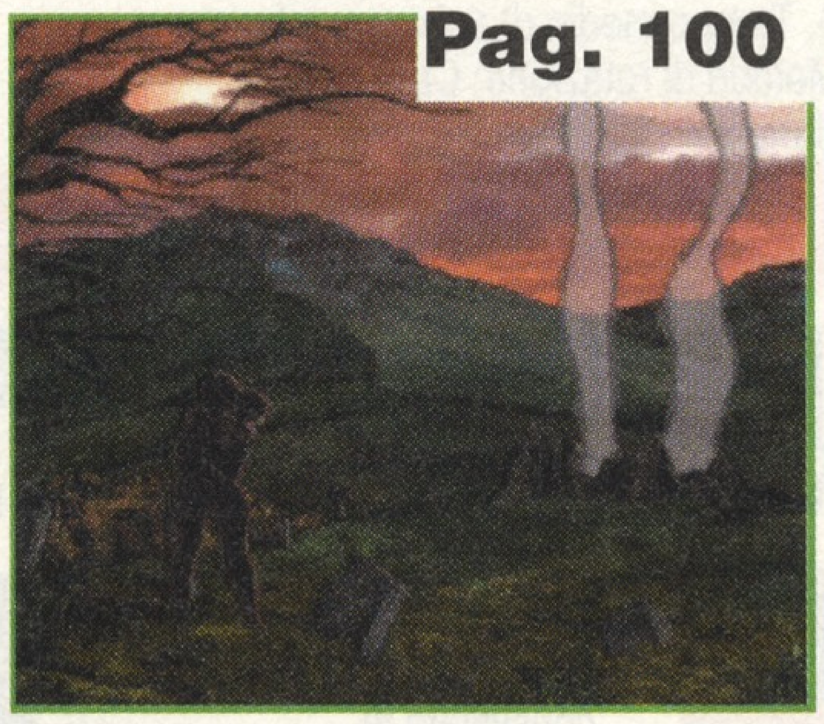
GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

I principali distributori italiani realizzano collane di software a basso costo che consentono agli utenti di portarsi a casa giochi di prima qualità senza prosciugare il portafoglio. Sei titoli interessanti per una primavera al risparmio.

Pag. 90



Pag. 100



PER GIOCARE MEGLIO

Per il primo mese di Giochi per il mio computer vi presentiamo la soluzione completa della versione italiana di *Broken Sword*, la bellissima avventura grafica ambientata fra i misteri dei cavalieri templari, oltre alla prima parte della soluzione di *RealmsOfThe Haunting*, l'avventura horror firmata Gremlin.

Sempre più in gamma...

CREATIVE
CREATIVE LABS



NOVITA'

SB AWE64 Gold PnP

Suono a 64 voci incredibilmente pulito
• Circuiti a basso rumore • Uscita digitale SP/DIF (Rapporto Segnale/Rumore di -120 db) • Connettori RCA placcati oro • 4 MB RAM integrati • Suono 3D • Tecnologia Sound Font per editing e creazione di suoni professionali • Include Steinberg Cubasis Audio (offerta a tempo limitato)

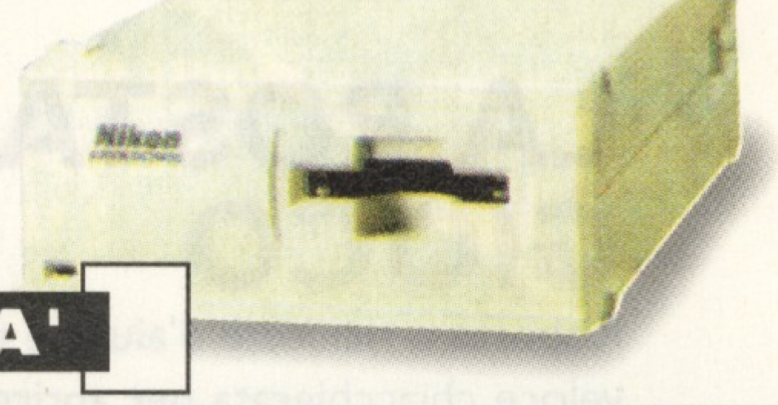


Incluso software per Internet

Kit Discovery 32 12X PnP

Nuovo Kit Multimediale con telecomando che consente il controllo delle funzioni audio del CD, del volume della Sound Blaster e comandi del mouse. Il kit include: Lettore CD 12x (trasferimento dati 1.800 KB/s) con telecomando, Sound Blaster 32, Altoparlanti amplificati e software Disney Toy Story, Il Gobbo di Notre Dame, Microsoft Encarta 97, Actua Soccer e Creative Tools

Nikon



NOVITA'

Scanner Nikon Ls20 Coolscan II

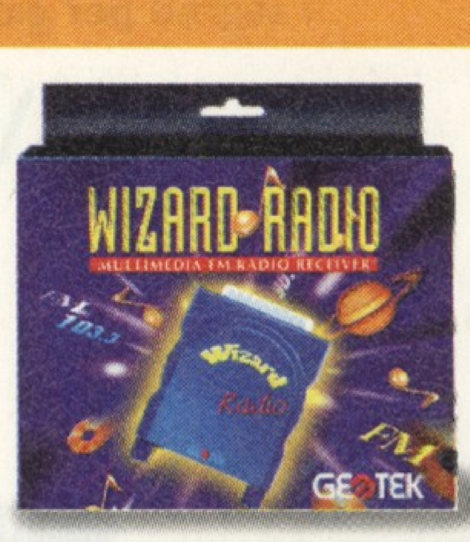
ARCHIVIA LE TUE DIAPOSITIVE SU PC.
Grazie al sistema ottico compatto Nikon e al blocco di illuminazione a LED di seconda generazione meno spazio richiesto, migliore definizione di immagine, ottima resa cromatica.

Schede radio e TV



Radio Track

E' una scheda per PC che permette, tramite l'apposito software in dotazione, di poter ricevere sul proprio computer i segnali radio FM.



Wizard Radio

E' un sintonizzatore FM esterno che permette di attaccarsi alla porta seriale. Non necessita di settaggio alcuno e non presenta problemi di compatibilità.

AVerMedia



£ 189.000
(£. 225.000 IVA inclusa)

TV Tuner Light AverMedia

Per vedere la TV sul PC.
Bus ISA, Full Screen Mode, Selezione e memorizzazione automatica dei canali, Timer per accensione e spegnimento, Plug & Play Windows '95



£ 339.000
(£. 403.400 IVA inclusa)

Win TV + Decoder Televideo

Per vedere la TV sul PC e digitalizzare in tempo reale. Alta qualità dolby dbx-TV stereo audio decode. Bus PCI, Full Screen Mode, Selezione automatica dei canali, Input Video VHS, Teletext, PnP Win '95

Qui una selezione, da Computer Discount tutta la gamma.

Computer Discount ha selezionato per voi una scelta di accessori e software. Per la gamma completa, visitate i punti vendita Computer Discount: il vostro punto di riferimento per scelta, qualità, competenza e servizio.

CD ROM



CD Rom vergini TDK

Progettati per l'alta velocità supportano la quadrupla velocità in scrittura. Disponibile versione da 18 e 74 minuti.

Ampia gamma delle migliori marche



CD Rom Drive Goldstar 16 Max

16 Max E - IDE
Data Transfer Rate: Max 2.400 kb/Sec (16x Max), Tempo medio di accesso: inferiore a 100 Ms, Metodo di rotazione: Cav+Clv in combinazione

Comunicazione

digicom



Ideale per videoconferenze

Multimedia Modem Tiziano 33.6

Multimediale. Trasmette simultaneamente voce e dati. Adatto per videoconferenze. Sgreteria telefonica digitale, microfono integrato e speaker. Omologato PP.TT. e certificato CE. Abbonamento Full Internet per 15 giorni



Kit per videoconferenze Galileo

Soluzione completa per videoconferenza via Internet, modem e LAN anche su reti ISDN. Composta da videocamera digitale a colori, cuffie e microfono, software per videoconferenza. Supporta lo standard H.324

Schede di rete

3Com

Concentratore Hub 10Mbit/Sec 8 porte

Consente di collegare tra loro fino a 8 computers dotati di scheda ethernet con connettore 10base-t (RJ-45). **Numero di porte**: 4 porte 10base-t (connettore RJ-45), 1 porta 10base-2 (connettore BNC), **Velocità di trasmissione**: 10 mbit/sec.

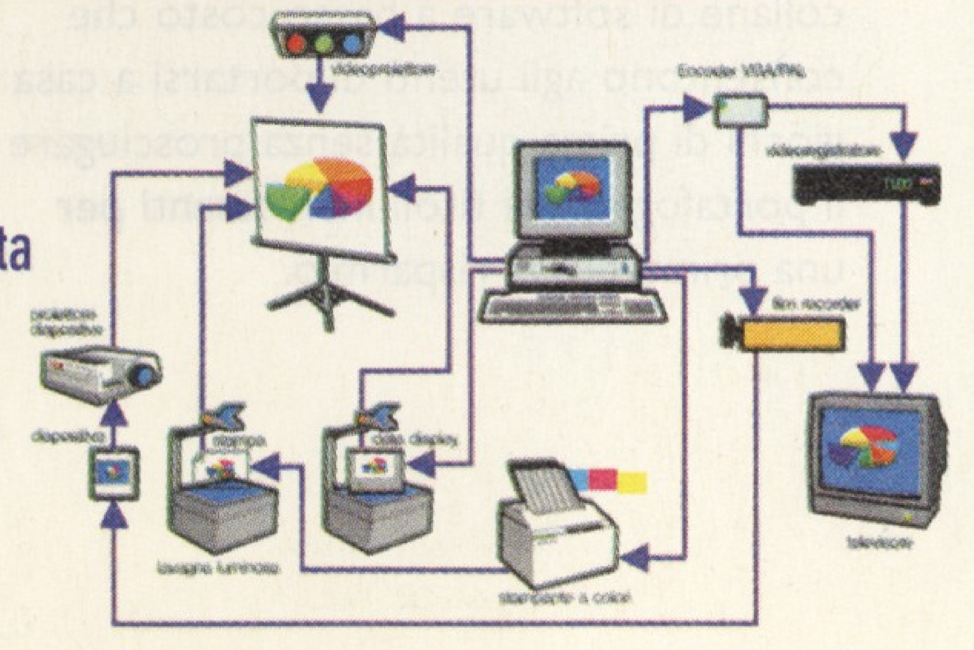


Etherlink xl Fast 10/100 Mbit

L'ideale per chi guarda al futuro. Si può installare in una rete già esistente a 10 Mbit. Per reti più veloci, o per espansioni future della rete è specificatamente consigliata in quanto funziona perfettamente fino a 100 Mbit.



Dovete progettare la vostra rete? Rivolgetevi ai tecnici del vostro punto vendita Computer Discount



Software ed accessori...

Microsoft PUNTO DI CONTATTO

COREL®

Microsoft per l'ufficio

NOVITA'

Corel Draw! 7
La nuova, attesissima versione del più famoso programma di grafica. Aggiorna tutte le precedenti versioni.

Corel WordPerfect Suite 7
Una nuova e potente suite a 32 bit, al prezzo di un word processor.
Con la qualità di Corel.

Microsoft Office 97
Il miglior software per la produttività individuale. Compreso nel prezzo un abbonamento a Internet V.O.L. per 21 giorni, e una coppia di casse acustiche Koss (garantite a vita).

Microsoft Access 97
Il database più diffuso oggi ancora più facile grazie alla nuova versione 97.

Microsoft Word 97
La nuova versione del più diffuso elaboratore di testi, ora ancora più efficiente e facile da usare.

Microsoft FrontPage 97
Tutto ciò chei occorre per costruire pagine Web in maniera semplice e veloce.

SYMANTEC. IN ARRIVO WinFax 8.0

Microsoft per la casa

Symantec Norton Antivirus
La soluzione più completa per proteggere i vostri dati da qualsiasi problema di virus.

Symantec Norton Utilities
Contengono tutti i potenti strumenti che le hanno rese lo standard mondiale per la protezione ed il recupero dei dati.

NOVITA'

Microsoft Home Essential 97
Sei splendidi software Microsoft per genitori e ragazzi: Word 97, Gol!, Money ecc.

Microsoft Money '97
Il modo migliore per tenere la contabilità familiare.
£. 85.350
(£. 99.000 IVA inclusa)

NOVITA'

Goosebumps: Escape from horror
Avventuroso gioco per gli appassionati del brivido.

Greetings Workshop
Per realizzare striscioni, biglietti da visita, inviti
NOVITA'

Per lo studio

Enciclopedia De Agostini

Tutti a Scuola
Geografia, grammatica, geometria più semplici e più piacevoli da studiare.
£. 29.000
(£. 33.640 IVA inclusa)

Bentley Microstation 95
Per professionisti e non, utilizzatori del sistema CAD.
£. 99.900
(£. 115.900 IVA inclusa)

Enciclopedia Rizzoli

Talk to me
Sag's mir
Parle moi
Corsi di lingue interattivi.

E ancora tanti altri titoli per tutti

NOVITA'

Diablo
Dagli autori di Warcraft, il nuovo gioco di ruolo con grafica e sonoro mozzafiato.

Vocal Works
Il software che ti consente di dialogare con il tuo PC.

NOVITA'

Music Maker
Componi le tue canzoni anche senza preparazione musicale.

NOVITA'

Kay's Power Goo
Caricature, fotomontaggi e scherzi con le tue foto.

GrandPrix 2
Alla guida dei bolidi della formula 1 su tutti i circuiti del campionato FIA.

Joystick e GamePad

LOGITECH

Joystick WingMan Extreme Digital
Grazie ai sei pulsanti programmabili per i giochi per Windows '95 velocità e precisione sono garantite.

NOVITA'

£. 83.950
(£. 99.900 IVA inclusa)

ECCEZIONALE

GamePad ThunderPad Digital
Date libero sfogo alla vostra potenza con il nuovo ThunderPad Digital.
Il pannello di controllo ti consente di personalizzare tutti i pulsanti in Windows '95.

£. 41.950
(£. 49.900 IVA inclusa)

10 anni

Computer Discount compie dieci anni. Oggi, i negozi della catena sono un punto di riferimento in ogni città d'Italia.

Per conoscere il punto vendita Computer Discount più vicino:

PAGINE GIALLE®
Voce Personal Computer

Numero Verde
167-231450
Orario di ufficio.

Internet:
http://www.computerdiscount.it

COMPUTER DISCOUNT
la catena italiana dell' informatica

Prezzi, configurazioni e caratteristiche possono variare senza preavviso. Salvo esaurimento scorte.

LA POSTA IN GIOCO

Cari lettori, benvenuti a quello che sarà, già dal prossimo numero, lo spazio riservato alle vostre lettere. Giochi per il Mio Computer è appena al suo primo numero e ciò nonostante delle prime missive, soprattutto di richiesta d'aiuto per questa o quell'avventura, hanno già fatto capolino nella nostra cassetta della posta. Quindi per questo mese non sarò io, Nemesis, a rispondere alle vostre lettere, ma il caro e paffuto Paolo Paglianti, sicuramente più ferrato in materia di soluzioni di un'imbranata come me, e soprattutto più fornito di archivi da cui attingere le risposte che tanto bramate. Ma questo non significa che l'angolo della posta sarà monopolizzato da Paolo né da richieste d'aiuto. Probabilmente lui avrà una rubrica tutta sua per soddisfare le vostre esigenze, mentre queste nostre pagine saranno un modo per discutere di videogiochi e di tutto quello che ruota attorno a questo universo di colori e suoni interattivi. Qualsiasi pensiero, opinione, commento, idea che vi possa venire in mente inerente all'argomento, che desideriate comunicare con chi come voi è probabilmente andato oltre il semplice hobby per ritrovarsi con una passione in più, non dovete fare altro che spedircelo senza alcun timore: ogni pensiero diverso serve a ravvivare il dibattito. Naturalmente, potrete benissimo inviarci domande, quesiti, dubbi e perplessità, e noi nei limiti delle nostre umane capacità cercheremo di risolvere il problema. Tenete comunque presente che Giochi per il Mio Computer ci tiene al suo piccolo angolo di discussione coi lettori, e quindi anche se vi scoprite capaci di riflessioni profonde e magari "filosofiche" sul nostro luminoso universo interattivo, inviatecele senza pensarci due volte. Ah, naturalmente per partecipare al dibattito non ci sono problemi di età, colore, nazionalità o sesso. E a proposito del sesso, se siete ragazze appassionate di videogiochi e non avete mai scritto a una rivista perché vi sentivate in minoranza, beh, se ce l'ho fatta io a vincere il peso di una schiacciante superiorità maschile tra gli appassionati, potete farlo anche voi. Chissà che non ne nascano dei dibattiti al peperoncino... Vi rinnovo l'invito a scriverci tutto quello che volete, indirizzando le vostre lettere a:

Giochi per il mio computer
La posta in gioco
Via Pergolesi, 8
20124 Milano

oppure (sarebbe bellissimo!) inviare le vostre E-Mail all'indirizzo gorman@ilmioweb.it (il solerte Andrea Minini Saldini provvederà a farmi pervenire i vostri messaggi elettronici). Mi sembra di aver detto tutto e fatto tutte le raccomandazioni del caso e quindi per ora, tanti saluti e buona lettura dalla vostra

❤ **NEMESIS**

"Mia moglie e io siamo appassionati di giochi interattivi, e attualmente siamo impegnati strenuamente con *Zork Nemesis*, bello quanto difficile. Nel Tempio del Fuoco di Malveaux, con i cinque teschi: abbiamo provato a girarli in tutte le direzioni (meno che in quella giusta!). Nel Castello di Caine, invece, abbiamo trovato la stanza dei cinque Guerrieri e quella del piano di battaglia, ma siamo in alto mare perché anche qui non riusciamo a trovare la giusta combinazione.

Marcello e Valeria (Viterbo).

Per quanto riguarda il primo problema, dovete tornare nella stanza di Malveaux, e appoggiare la cornice sul libro già aperto sul letto. In questo modo, apparirà l'angolazione corretta dei teschi. Per quanto riguarda il "piano di battaglia", i codici corretti sono (nell'ordine): 10, 1, 9, 6, 12. Non dimenticatevi di premere "Enter". Complimenti, avete appena vinto la vostra battaglia contro Ellron!

"Vorrei segnalare dei codici sul gioco *Descent*: mentre state giocando, digitate "GABBAGABBAHEY" e poi "RACERX" per l'invulnerabilità e "SCOURGE" per ottenere il massimo armamento (questi codici vanno ripetuti di livello in livello. Attenzione, perché il "Medium Hulk", un robot nemico, quando viene distrutto rilascia una sfera verde, che non dovrete raccogliere, in quanto annulla l'invulnerabilità. Vorrei sapere se esistono dei trucchi su *Duke Nukem 3D*.

Luca Lazzarini (Ca' Savio - VE)

Grazie per i codici, sono sempre ben accetti. Per Duke Nukem, *esistono eccome i codici! Per pura combinazione, ce li ha spediti Sandro Camozzi (S, Donà di Piave - VE). Digita questi codici direttamente mentre stai giocando:*

DNKROZ - Invulnerabilità + Jetpack infinito
DNWEAPONS - Tutte le armi
DNITEMS - Tutti gli oggetti
DNSTUFF - Oggetti e armi

"Spett. Redazione, dovrei farvi una richiesta. Potreste curare la recensione di *Diablo*, il nuovo gioco della Blizzard? Intanto, vi fornisco i codici di Warcraft 2. Dovete inserirli mentre state giocando una partita:

IT IS A GOOD DAY TO DIE - Invincibilità
GLITTERING PRIZES - 10.000 ori, 5.000 legname, 5.000 olio
SHOWPATH - Visualizza l'intera mappa
MAKE IT SO - Velocizza la produzione
NOGLUES - Disabilita le trappole magiche
HATCHET - Fa abbattere un albero con due soli colpi di ascia
THERE CAN BE ONLY ONE - Visualizza la fine del gioco
TITLE - Velocizza le unità alleate
DECK ME OUT - Per ottenere tutte le tecnologie
UNITE THE CLANS - Per vincere immediatamente
YOU PITFUL WORM - Per perdere

Massimo Ferretti (Reggio Emilia)."

Ottimo affare, direi! Qui a Giochi per il mio computer siamo sempre contenti quando ci spedite dei codici, e siete caldamente invitati a farlo. Per quanto riguarda Diablo, *vedrai una minirencensione nei Giochi del mese a pag. 30.*

"Sono un ragazzo di undici anni, e vi scrivo per porvi un problema riguardo il primo videogioco in cui mi sono cimentato e che dopo due anni di tentativi, nonostante gli aiuti di tutta la famiglia, zii compresi, non sono riuscito a completare. Si tratta di Simon the Sorcerer. Abbiamo portato la bacchetta ai maghi che ci hanno dichiarato mago, ma quando la strega ci sorprende a rubare la scopa, ci manca il libro degli incantesimi. Sulle montagne, dopo aver scalato la parete rocciosa, il pupazzo di neve non ci fa passare. Non riusciamo a parlare con la nostra immagine riflessa e non troviamo neanche il modo di scendere al fiume e prendere l'anello magico.

Gabriele Capelli (Colle Val d'Elsa - SI)

Problema non da poco, ma a tutto c'è una soluzione! Andiamo con ordine. La prima cosa da fare è andare nella casa del paludoso (si trova a nord est e poi a est dalla miniera dei nani): parla con il vostro ospite (frasi 3, 1, 4, 4), usa il contenitore di vetro con la scodella, (frase 4) e mangia lo stufato. Dopodiché raggiungi la locazione dell'incrocio (simboleggiato sulla mappa di Simon con tre cartelli di legno - se non lo vedi, basta andare a est dalla locazione del citrullo), quindi prosegui verso nord-est e arrampicati sulle viti in basso a sinistra. Arriverai al cospetto di Gollum (frasi 1, 3, 1), a cui dovrai consegnare lo stufato del paludoso in cambio della canna da pesca, con cui riuscirai dopo diversi tentativi a raccogliere l'anello magico di invisibilità. Con questo riuscirai a entrare nella prigione dei Goblin. Li troverai, tra l'altro, anche delle mentine, che ti saranno utili per eliminare il pupazzo di neve. Dopo le prigioni dei Goblin, troverai anche il modo di utilizzare le formule magiche contro la strega. Ricordati solo che durante il duello, devi utilizzare tutte le formule che vuoi, tranne la penultima, che dovrai utilizzare solo quando la strega si trasforma in drago.

"Ho da poco acquistato *Screamer 2* e non riesco a vincere il secondo mondiale. So inoltre che esistono quattro vetture bonus, ma non riesco a visualizzarle. Potreste aiutarmi?

Giuseppe Dalu

Niente di più semplice. Vai alla schermata delle opzioni (quella 3D, con la reception, per intenderci) e digita i seguenti codici:



MRTRK - Per ottenere la corsa segreta nel tunnel
TACAR - Per ottenere la prima macchina bonus
TBCAR - Per ottenere la seconda macchina bonus
TCCAR - Per ottenere la terza macchina bonus
TDCAR - Per ottenere la quarta macchina bonus
CHMPA - Per ottenere l'accesso a tutti i Campionati

NEWS

In queste pagine troverete un sacco di novità relative al mondo dei videogiochi, titoli che usciranno fra qualche mese e dichiarazioni di programmatori e sviluppatori. Insomma, una sorta di giornale dedicato al mondo del gioco su personal computer.

I Signori della guerra - atto III



Dopo un'attesa durata sin troppo, almeno per i fan dei giochi di guerra, la SSG sta dando gli ultimi ritocchi a *Warlords III*, il terzo capitolo di una saga che finora non ha deluso nessun appassionato del genere.

Immaginate un gioco strategico, gli esperti potrebbero collocarlo a metà strada tra *Heroes of Might and Magic 2* e *Civilization 2*, ambientato in un mondo fantasy di ispirazione tolkeniana, in cui la vostra razza deve prevalere su elfi e orchi per arrivare alla meta finale, ovvero il dominio assoluto. Il vostro compito, come reggenti della razza, è quello di espandervi dalla cittadella iniziale ed esplorare le terre vicine e lontane. Durante questa esplorazione, incontrerete parecchie città neutrali, che dovrete conquistare immediatamente: in primo luogo, ogni luogo abitato è un centro di produzione economico e industriale, e inoltre ogni città vi permette di costruire delle unità particolari. Se volete attaccare attraverso una catena montagnosa, vi conviene cercare una città in grado di produrre draghi, mentre se volete espandervi via mare dovrete possedere dei porti.

Tuttavia, *Warlords III* non si limita a farvi gestire città e fortezze, ma vi sottopone continuamente a scelte strategiche. Volete fortificare una città particolarmente debole, o è meglio raderla al suolo? Vi conviene arruolare la banda di mercenari che si è appena presentata ai cancelli della capitale, o è preferibile salvare dei fondi per il prossimo mercante di oggetti rari? Ovviamente, una parte importantissima del gioco è data dallo sviluppo militare e dai continui scontri con le altre razze che abitano il continente. Fondamentale è la scelta della razza: ad esempio, i Barbari sono ottimi guerrieri, ma soffrono di una povera leadership in battaglia. Una delle innovazioni rispetto ai capitoli precedenti è che i vostri nemici potrebbero decidere di allearsi contro di voi se la vostra razza diventa troppo potente. Non aspettatevi quindi di combattere contro dei pazzi suicidi, ma con delle intelligenze artificiali particolarmente sviluppate.

La versione finale comprenderà una campagna molto articolata, degli scenari fine a sè stessi e la possibilità di gioco via rete. Eroi e artifatti possono essere mantenuti da uno scenario all'altro, e la loro sempre crescente esperienza vi fornirà una superiorità decisiva in battaglia. *Warlords III* inizierà a rendervi le notti insonni da giugno.





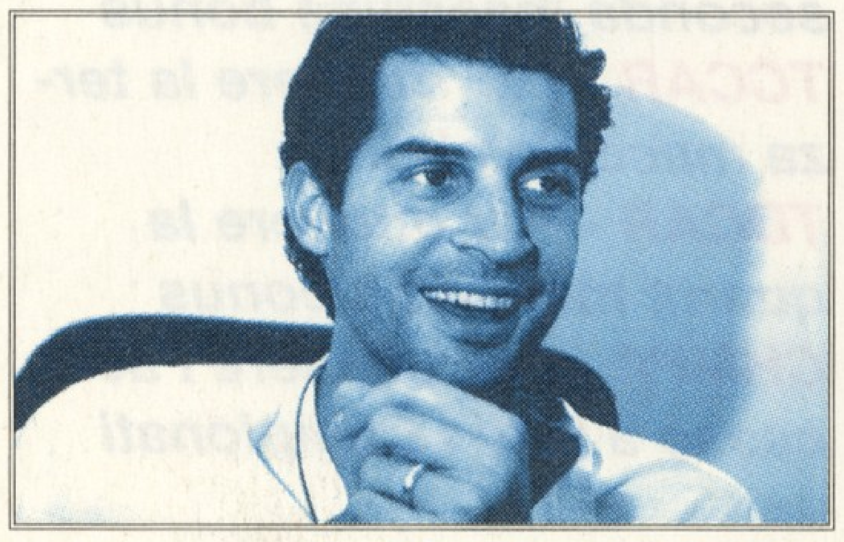






Fuga dalla EIDOS

Il duo che ha firmato l'eccezionale *Tomb Raider*, Toby Gard e Paul Douglas, ha lasciato la EIDOS. La notizia, ormai confermata, assume un aspetto ancora più clamoroso dato che i due sembrano diretti verso la Shiny Entertainment (responsabile del fantastico *MDK* recensito su questo stesso numero), nonostante Jeremy Smith della EIDOS insista che Gard e Douglas non apparterranno alla società di Laguna Beach di Dave Perry.



La EIDOS sicuramente ha perso parecchio anche dal punto di vista dell'immagine, dato che la società d'Oltremanica ha sempre sottolineato la fedeltà dei propri dipendenti come suo principale punto di forza. Certamente, se Toby Gard e Paul Douglas finiranno davvero con Dave Perry, questi potrà vantare un gruppo di lavoro secondo a nessuno

EA a due ruote

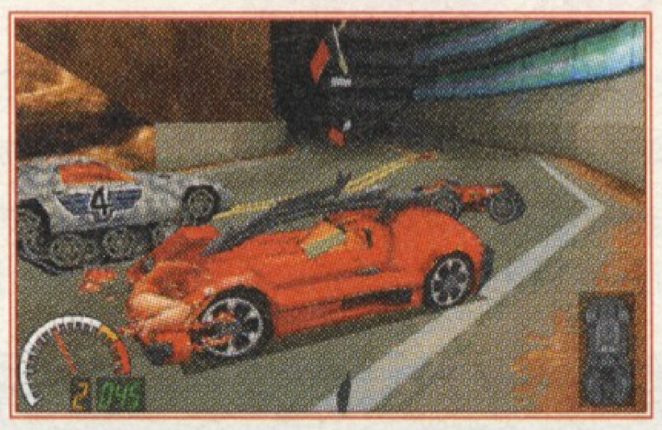
L'Electronic Arts è da parecchi anni sinonimo di realismo, soprattutto nelle eccellenti simulazioni sportive come *NHL 97*. Gli amanti delle due ruote (di quelle con un motore da 500 in mezzo!) saranno più che felici di sapere che la EA ha collaborato direttamente nientemeno che con la Suzuki per il suo ultimo simulatore sportivo, *Moto Racer*. E considerate che la relazione tra le due società è così stretta che ora la EA è uno sponsor della Suzuki stessa! Aspettatevi di vedere *Moto Racer* nei negozi entro il prossimo mese.

Motoracer



Strade insanguinate

Al momento di andare in stampa *Carmageddon*, il nuovo titolo della Sales Curve Interactive, è ancora in attesa di un distributore italiano. Il motivo? Semplice, si tratta di un gioco di corse in cui i punti vengono realizzati investendo persone e animali, in un delirio di sangue e splatter come non si vedeva da tempo sugli schermi dei nostri computer. Avremo a nostra disposizione diverse vetture, armate di tutto punto, con cui falciare i pedoni in ben 36 circuiti differenti. La grafica non sembra male, ma ogni considerazione di carattere morale crediamo sia superflua. Sarà anche solo un videogioco, ma forse in questo caso si è un po' esagerato.

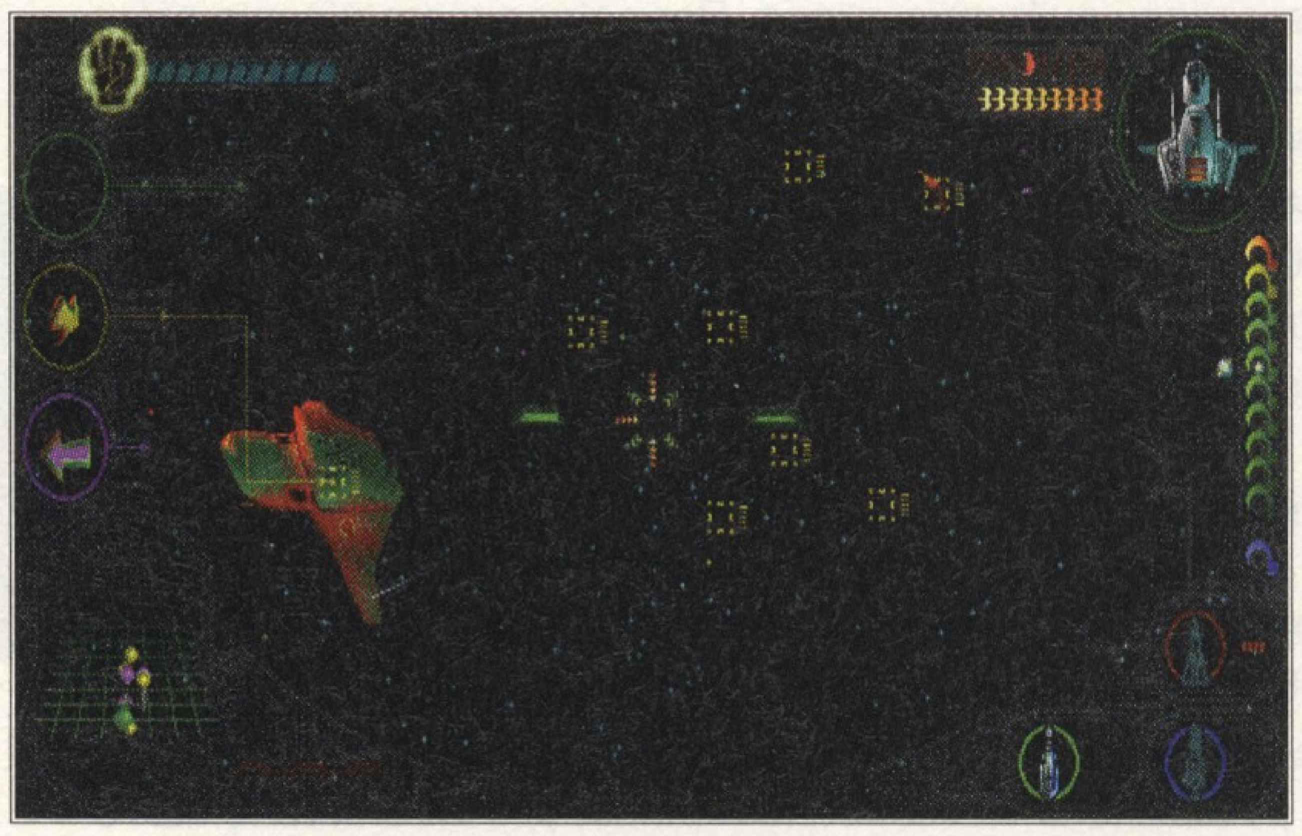


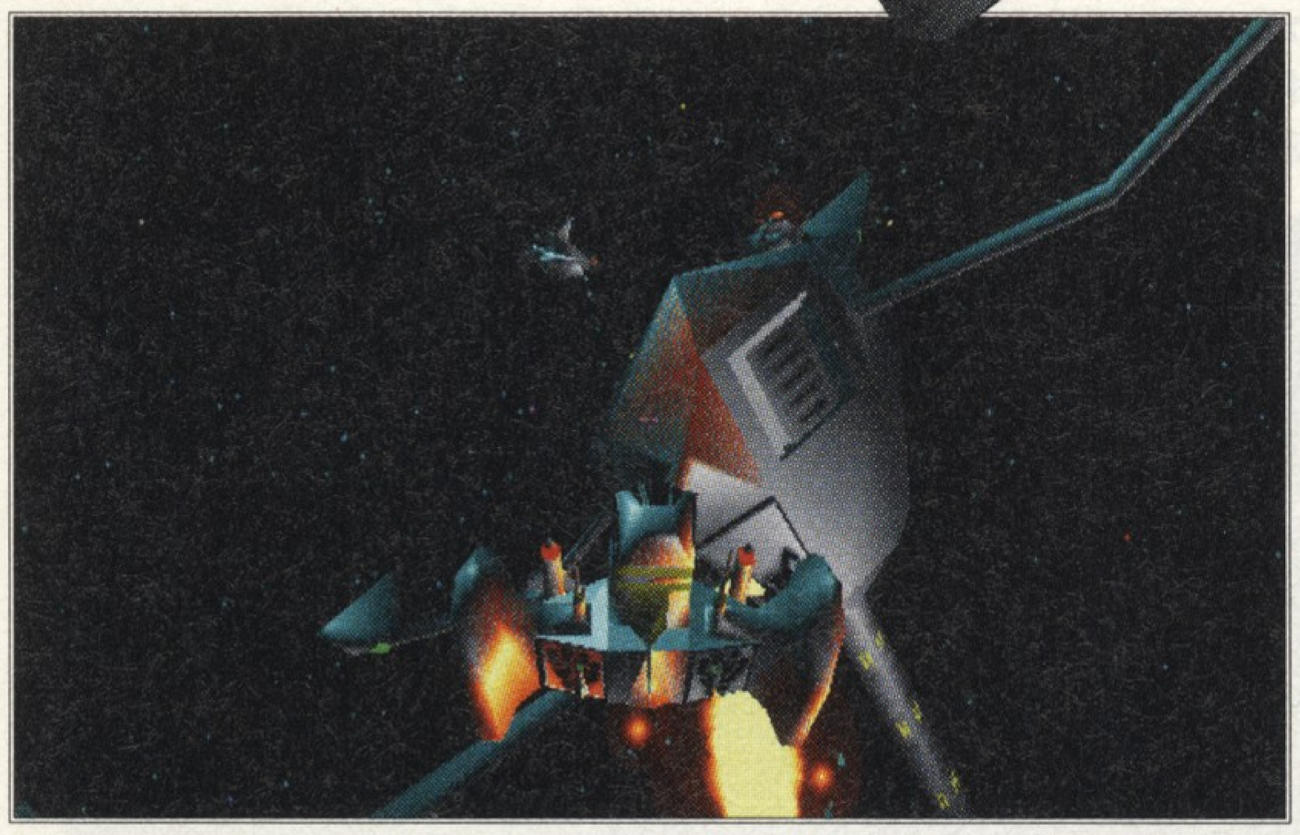


Sfida negli abissi spaziali

Come saprete grazie al nostro speciale, *X-Wing Vs TIE Fighter* è ormai in dirittura d'arrivo; nonostante ciò, la EA ha da poco lanciato sul mercato un gioco che sembra un diretto concorrente del fantastico titolo della LucasArts. *Darklight* è fondalmentalmente uno sparatutto spaziale, arricchito però da una grafica a dir poco stupefacente. I programmatori, infatti, hanno creato delle routine grafiche molto elaborate per gestire giochi di luce ed effetti speciali che renderanno tutti gli oggetti di *Darklight* eccezionalmente realistici. I programmatori ammettono che la struttura del gioco è abbastanza lineare, ma d'altro canto assicurano che si sono sforzati per creare delle missioni (circa una cinquantina) con obiettivi abbastanza diversificati. Potrete bombardare astronavi enormi, combattere duelli spaziali, scortare dei convogli, e navigare attraverso campi minati, a bordo di cinque diversi caccia e utilizzando 15 armi diverse. *Darklight* verrà recensito il mese prossimo.









Il mondo subacqueo

Come saprete grazie al nostro speciale, *X-Wing Vs TIE Fighter* è ormai in dirittura d'arrivo; nonostante ciò, la EA ha da poco lanciato sul mercato un gioco che sembra un diretto concorrente del fantastico titolo della LucasArts. *Darklight* è fondalmentalmente uno sparatutto spaziale, arricchito però da una grafica a dir poco stupefacente. I programmatori, infatti, hanno creato delle routine grafiche molto elaborate per gestire giochi di luce ed effetti speciali che renderanno tutti gli oggetti di *Darklight* eccezionalmente realistici. I programmatori ammettono che la struttura del gioco è abbastanza lineare, ma d'altro canto assicurano che si sono sforzati per creare delle missioni (circa una cinquantina) con obiettivi abbastanza diversificati. Potrete bombardare astronavi enormi, combattere duelli spaziali, scortare dei convogli, e navigare attraverso campi minati, a bordo di cinque diversi caccia e utilizzando 15 armi diverse. *Darklight* verrà recensito il mese prossimo.



Sulle ali del vento

Per lunghi anni il predominio nel mercato dei simulatori di volo civile (quelli, per intenderci, in cui non si spara nemmeno un proiettile) è stato appannaggio della Microsoft, con il suo *Flight Simulator*.
Qualche anno fa, a rompere le uova nel paniere di Bill Gates giunse un titolo opera di una casa di software che, sino ad allora, era conosciuta per i suoi giochi di ruolo con interfaccia tridimensionale. Stiamo parlando di *Flight Unlimited*, un gioco che al momento della sua uscita lasciò tutti a bocca aperta per la grafica fenomenale e per l'estrema sensazione di realismo



offerta durante la simulazione di volo vera e propria. Anche l'approccio era innovativo: il gioco simulava, infatti, le evoluzioni dei modelli acrobatici più famosi del mondo, consentendo di realizzare evoluzioni sino ad allora impensate. Oggi, a distanza di due anni, la Looking Glass ci riprova e propone *Flight Unlimited II*, un titolo in cui l'intera area della baia di San Francisco è stata ricostruita con dettaglio fotorealistico. Oltre alla solita grafica stratosferica, i programmatori sono stati molto più attenti alla giocabilità, inserendo venticinque missioni per rendere più vario il gioco. L'uscita è pevista per la fine di questa estate.
Ah, se vi domandate dove siano le azioni di combattimento, non preoccupatevi, perché è in preparazione anche *Flight Combat*, che non uscirà però fino all'anno prossimo.



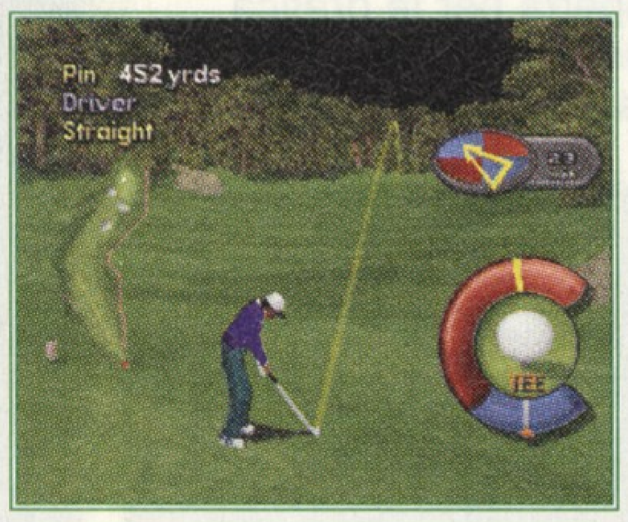
CD-ROM sempre più veloci

A partire da questa estate, la Pioneer commercializzerà dei lettori di CD-ROM 24X. Sì, avete letto bene, questi lettori viaggeranno ventiquattro volte più veloci di un normale CD audio. Il prezzo non dovrebbe essere molto più elevato di quello dei lettori 12X attualmente in commercio, ma sarà da verificare l'effettiva velocità in fase di utilizzo, visto che queste velocità saranno raggiungibili solo durante la lettura dei settori più esterni dei CD-ROM. Potrebbe essere un'ottima occasione per acquistare un lettore CD-ROM 12X, che con tutta probabilità vedranno una diminuzione di prezzo per lasciare libero il segmento di mercato per i nuovi arrivati. Chi vivrà vedra...

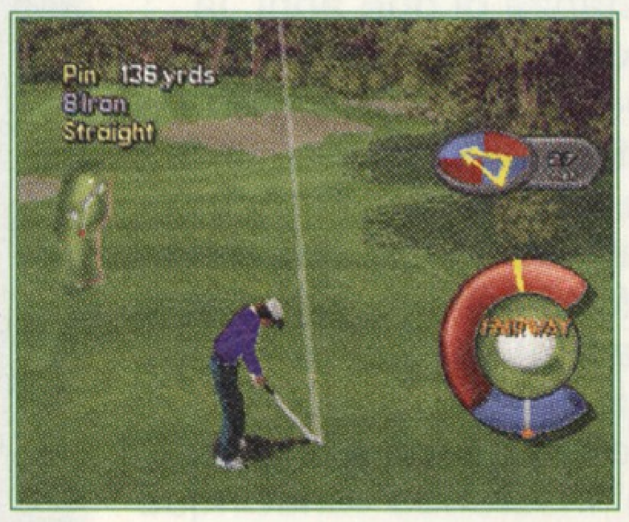
Un golf caldo caldo

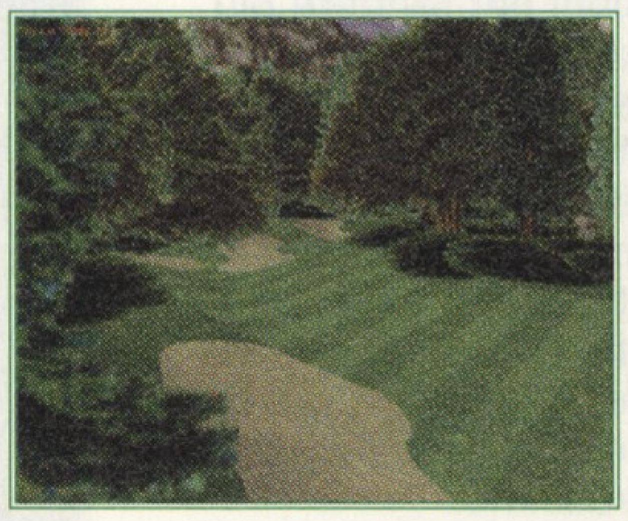
Chiaramente caldo perché atteso da migliaia di appassionati di tutto il mondo. Stiamo parlando di *Actua Golf*, il nuovo titolo sportivo della Gremlin, la cui uscita dovrebbe essere ormai imminente. Tenete pronto il caddie!











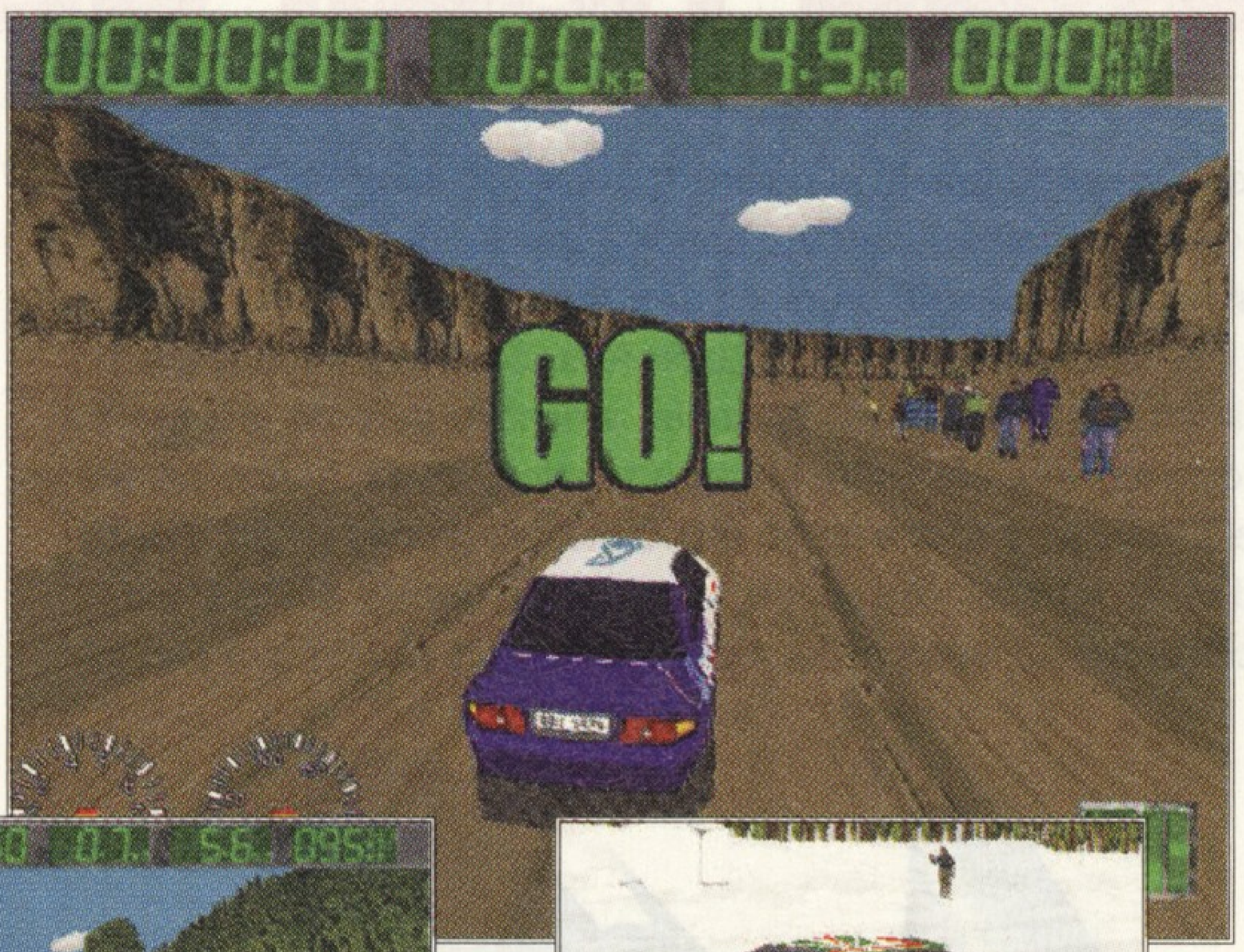
Rally Challenge

Sulle piste si parla italiano

Grazie a un'interessante iniziativa a opera di CD Line, che lo distribuisce, il gioco *Rally Challenge* dovrebbe essere disponibile nei negozi mentre leggete in una versione pensata appositamente per il mercato italiano.

Si tratta di una simulazione di rally, come il titolo lascia chiaramente intuire, in cui il realismo è stato messo al primo posto. La grafica, interamente tridimensionale, ricrea le piste fangose dei percorsi rallistici, arrivando perfino a visualizzare i danni subiti dalle vetture e lo sporco che va a depositarsi sulla carrozzeria. Per poter essere giocato sul maggior numero di macchine possibili i programmatori hanno dato la possibilità di visualizzare le immagini in due risoluzioni differenti, con quattro diverse dimensioni possibili per lo schermo, così che ciascuno possa scegliere la modalità più consona per la macchina di cui dispone.

Il modello di guida (l'insieme del programma che regola il comportamento della vettura e le sue reazioni ai vostri comandi) è stato realizzato in collaborazione con Keith Hedgeland, un vero esperto del circuito rallistico, che, a giudicare dalle prime impressioni, sembra aver svolto un ottimo lavoro. È stata perfino inclusa la possibilità di tirare il freno a mano, per affrontare le curve più insidiose con derapate mozzafiato. La peculiarità principale del prodotto, e quella in cui l'intervento di CD Line è stato decisivo, è la voce del navigatore virtuale che

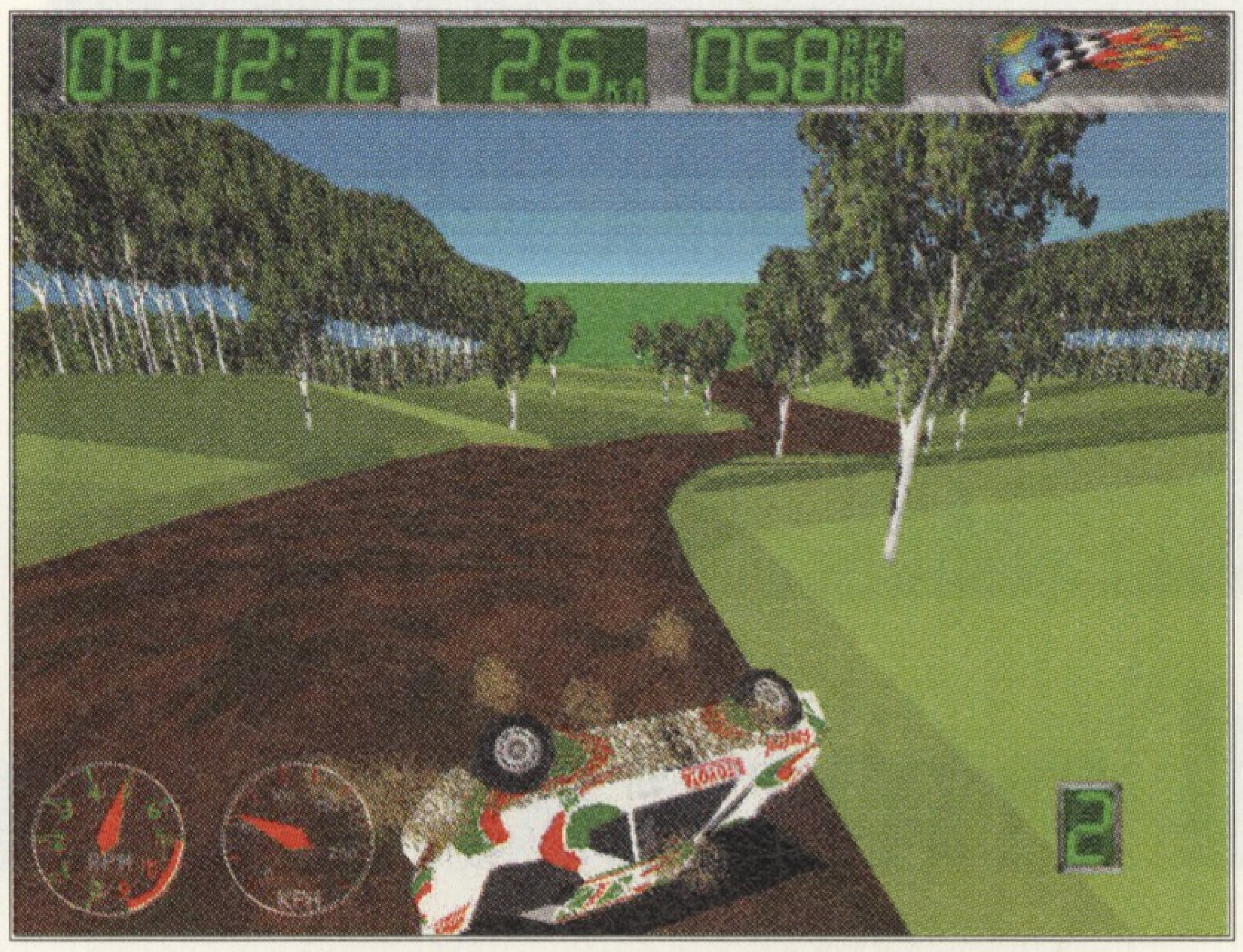






accompagna le nostre gare.
Si tratta, infatti, di Claudia Peroni, popolare conduttrice di trasmissioni sportive sulle reti Fininvest e grande conoscitrice del mondo dei motori. Se desiderate avere più informazioni sul prodotto, potete telefonare a CD-Line allo 02/89405533.





Nuova linfa per Quake

La Software & Co. (0332/861133) distribuisce i due CD-ROM aggiuntivi per *Quake*, il capolavoro 3D della id Software. Realizzati da Activision, *Scourge of Armagon* e *Dissolution of Eternity*, aggiungono nuovi livelli, armi e mostri per prolungare la vita di questo grande classico. È importante sottolineare come i livelli inseriti in questi CD siano decisamente superiori a quelli che si possono trovare su Internet o nelle varie raccolte su CD-ROM apparse numerose sugli scaffali. Tenete anche in considerazione il fatto che entrambi i prodotti sono compatibili con i patch disponibili per schede 3Dfx e Rendition, inclusi fra l'altro sul CD in omaggio alla rivista.



F1 SIM: IL VOLANTE DEFINITIVO

È finalmente giunto anche in Italia grazie alla Leader Distribuzione (tel. 0332/874111) quello che si preannuncia come il miglior kit di guida per PC mai apparso sul mercato. Il F1 SIM è infatti realizzato dalla Digital Edge, ditta inglese specializzata in accessori per computer, con materiali di altissima qualità, assemblati manualmente pezzo per pezzo.

Il risultato di questa lavorazione quasi artigianale è un prodotto davvero unico nel suo genere. Il kit è composto da due parti distinte, il volante e la pedaliera, interconnesse da un cavo fornito in dotazione. Il volante è di 10 pollici di diametro (ovvero le stesse dimensioni della maggior parte dei volanti da corsa), rivestito interamente in pelle morbida ed equipaggiato con due pulsanti per funzionalità aggiuntive (come la retromarcia) e soprattutto con due leve a bilanciere, dietro alle razze centrali, utilizzabili per cambiare marcia come fanno i piloti di F1 con il cambio semi-automatico. La pedaliera è invece composta solamente da due pedali, freno e acceleratore, a cui si può opzionalmente aggiungere quello della frizione (utilizzabile, finora, solo con *Grand Prix 2* della Microprose).

Oltre al kit di base, è disponibile una vasta gamma di accessori, per migliorare ulteriormente la qualità del prodotto: ad esempio, potreste comprare un pseudo-telaio di F1 per installare il kit al suo interno, o munirvi del VMS (Virtual Movement Simulator), per rendere attiva la resistenza dello sterzo: in pratica, per far sì che il volante simuli il comportamento della vettura, fornendo al pilota un riscontro fisico, proprio come nella realtà.

Abbiamo provato l'F1 SIM, nella sua versione base, con i migliori giochi di corse in circolazione, come *Indycar 2*, *Nascar 2*, *Grand Prix 2 e Formula 1*, con risultati davvero brillanti: soprattutto nei primi due titoli, si ha la netta l'impressione di essere davvero alla guida, correggendo la traiettoria in curva e controsterzando per contenere la potenza in accelerazione. La presenza del cambio dietro al volante permette - come nella realtà - di non dover mai abbandonare la presa, consentendo una guida più precisa e pulita anche in situazioni difficili. I pedali, inoltre, dimostrano in pista tutta la loro utilità: poter modulare la potenza in accelerazione e frenata, come sulla nostra vettura stradale, è un vantaggio enorme potendo dosare il gas nella giusta misura.

In definitiva, quindi, l'F1 SIM è un ottimo prodotto, caratterizzato da una notevolissima qualità, come dimostrano anche le molteplici regolazioni possibili per adattare nel migliore dei modi il kit al proprio stile. Difetti? Beh, il volante un po' stretto (le mani mi dolevano dopo una mezzora di impugnatura serrata) e soprattutto il prezzo al pubblico è oltremodo elevato, ben 700.000 lire che credo ben pochi potranno spendere. Un peccato, perché un accessorio del genere - in grado di moltiplicare il divertimento regalato dai giochi di guida - meriterebbe sicuramente un'ampia diffusione.

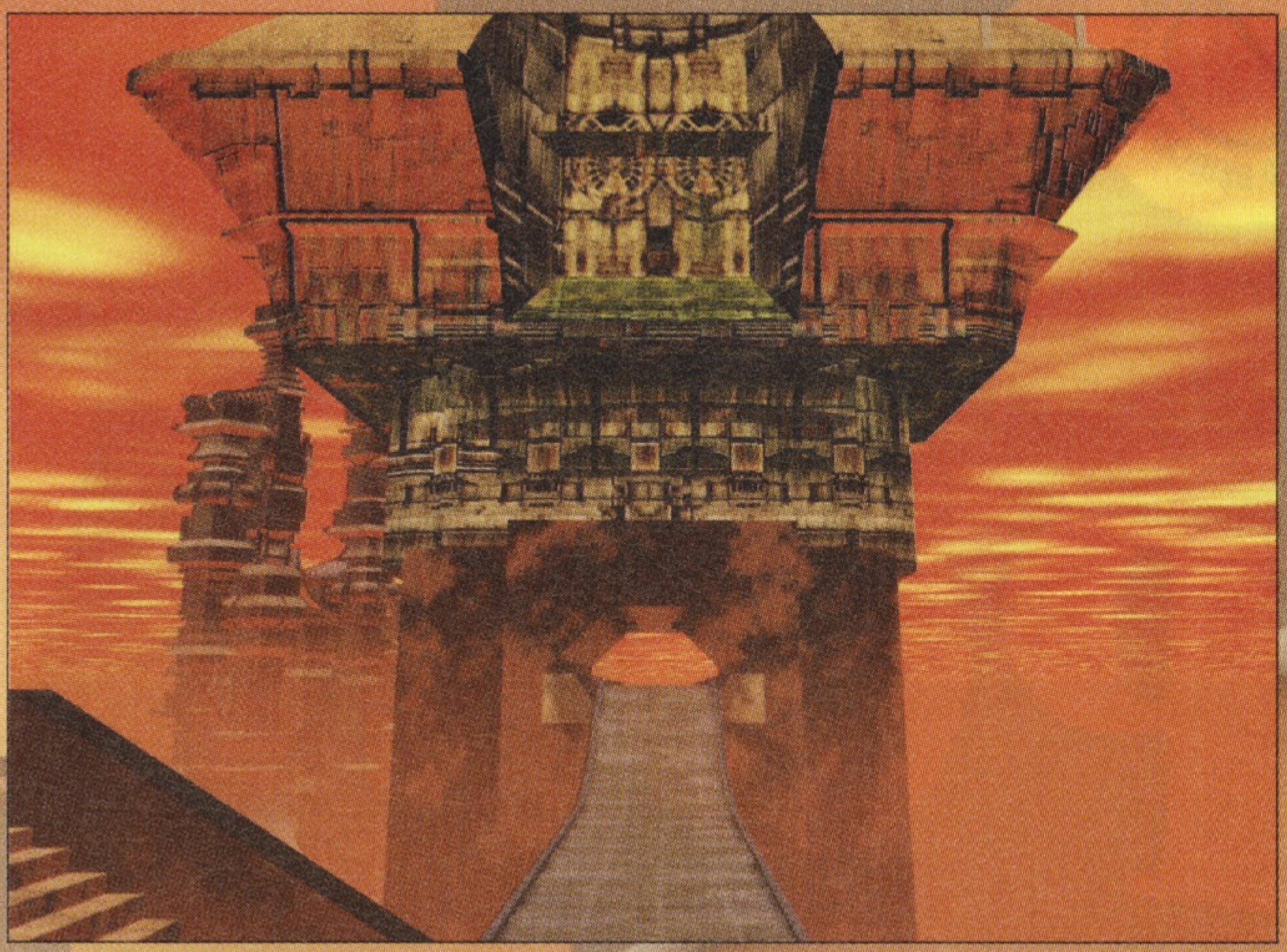
Gmc




Un incidente ha provocato la comparsa di un virus sul pianeta Io.
pod
ti trascinerà in una corsa disperata
su un pianeta in piena decomposizione
La posta in gioco?
VINCERE o MORIRE!
Sei stato avvisato...
Ubi Soft
20121 Milano
Via Anfiteatro, 5
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Tel. 02/861484
http://www.ubisoft.fr
e-mail: ubisoft@ubisoft.inet.it
© 1996 Ubi Soft - Tutti i marchi sono registrati dai legittimi proprietari
GO ACTION

GRAFICA STRABILIANTE

Grafica 3D in tempo reale
Risoluzione 640x480
16 bit per 65.000 colori
30 immagini al secondo



MUSICHE ORIGINALI

Effetti sonori in Dolby Stereo™

CIRCUITI ED AUTO

12 circuiti iniziali
più diversi altri nascosti/bonus
8 auto modificabili
4 ambienti di corsa diversi
e 3 livelli di difficoltà.



REQUISITI TECNICI

PC Pentium 120 MHz
16 MB ram
Lettore cd-rom 4x
Windows 95™

MMX

Il primo gioco progettato per girare anche sui nuovi processori MMX della Intel™ che permettono una velocità ed una resa 3D fantastica, nonché un sonoro senza precedenti (32 voci mixate per un rombo del motore sensazionale)



INTERNET

Possono giocare fino a 8 giocatori contemporaneamente grazie all'on-line (link, modem o rete). È anche possibile collegarsi ad Internet e scaricare gratuitamente nuovi circuiti e nuove auto. Potrai anche registrare il tuo tempo nella tabella dei record di tutto il mondo!



COMPLETAMENTE IN ITALIANO


CD DEDICATO ITALIANO
POWER F1
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
PRODOTTO UFFICIALE DELLA FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP.
8 GIANNI MORBIDELLI 9 ARROWS
9 RUBENS BARRICHELLO 11 JORDAN
10 LUCA BADOER 18 MINARDI
2 EDDIE IRVINE 12 JORDAN
12 TAKI INOUE 10 ARROWS
... Il rombo dei motori ti sfonda il cervello. Hai gli occhi puntati sulla luce rossa. La tensione ti asciuga le mani. Uno sguardo per controllare gli avversari... fremono per anticipare il via... ma tu sai di essere il miglior pilota con la macchina migliore preparata dai più esperti...senti il sangue nelle tempie.. le mani stringono il joystick e... VIA!!!
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
CD.Rom
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI: PC 486, 8 Mb RAM, SCHEDA SONORA SOUNDBLASTER PRO O GRAVIS ULTRASOUND, SVGA, LETTORE CD.Rom 2X.
Numero Verde 167-821177
£ 89.900
EIDOS INTERACTIVE
LEADER
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

Velocità, avventura e invasori alieni

Le ragioni per inserire un CD-ROM in una rivista possono essere molteplici, come del resto molteplici sono gli utilizzi di un computer. Il CD-ROM di GMC vuole essere un'occasione per provare i giochi prima di acquistarli, divertirsi senza spendere molto e fornire ai lettori una serie di servizi, quali aggiornamenti del software e livelli aggiuntivi, impossibili da realizzarsi altrimenti. Per il primo CD allegato a Giochi per il mio computer abbiamo pensato di restare in tema con lo speciale dedicato ai giochi di corse che potrete leggere a pag. 94. Per questa ragione, a farla da padroni sono proprio i giochi per chi ama il brivido dell'alta velocità. Ce ne sono per tutti i gusti: dall'incredibilmente realistico *Grand Prix 2* al divertente e scanzonato *Street Racer*. Non abbiamo dimenticato, comunque, gli appassionati di altri generi, ed è per questo motivo che sul CD hanno trovato spazio i demo di giochi come *MDK* (che recensiamo, fra l'altro, a pag. 76), *FIFA 97*, l'ultimo simulatore di calcio della Electronic Arts, e *Tomb Raider*, il capolavoro tridimensionale che ha rivoluzionato il mondo dei videogiochi da qualche mese a questa parte.



Per chi avesse poi compiuto da poco il grande passo verso la grafica 3D, acquistando una scheda acceleratrice, abbiamo inserito diversi piccoli programmi che consentono ad alcuni giochi di trarre vantaggio dal vostro nuovo acquisto, deliziandovi con una grafica mai vista sino ad ora.

Completano il quadro una serie di giochi shareware (se non sapete cosa siano non temete: per ora vi basti sapere che potrete divertirvi alla grande prima di decidere se acquistarli o meno) fra cui fanno spicco un gioco di tennis di altissima qualità e una divertente variante del vecchissimo *Breakout*.

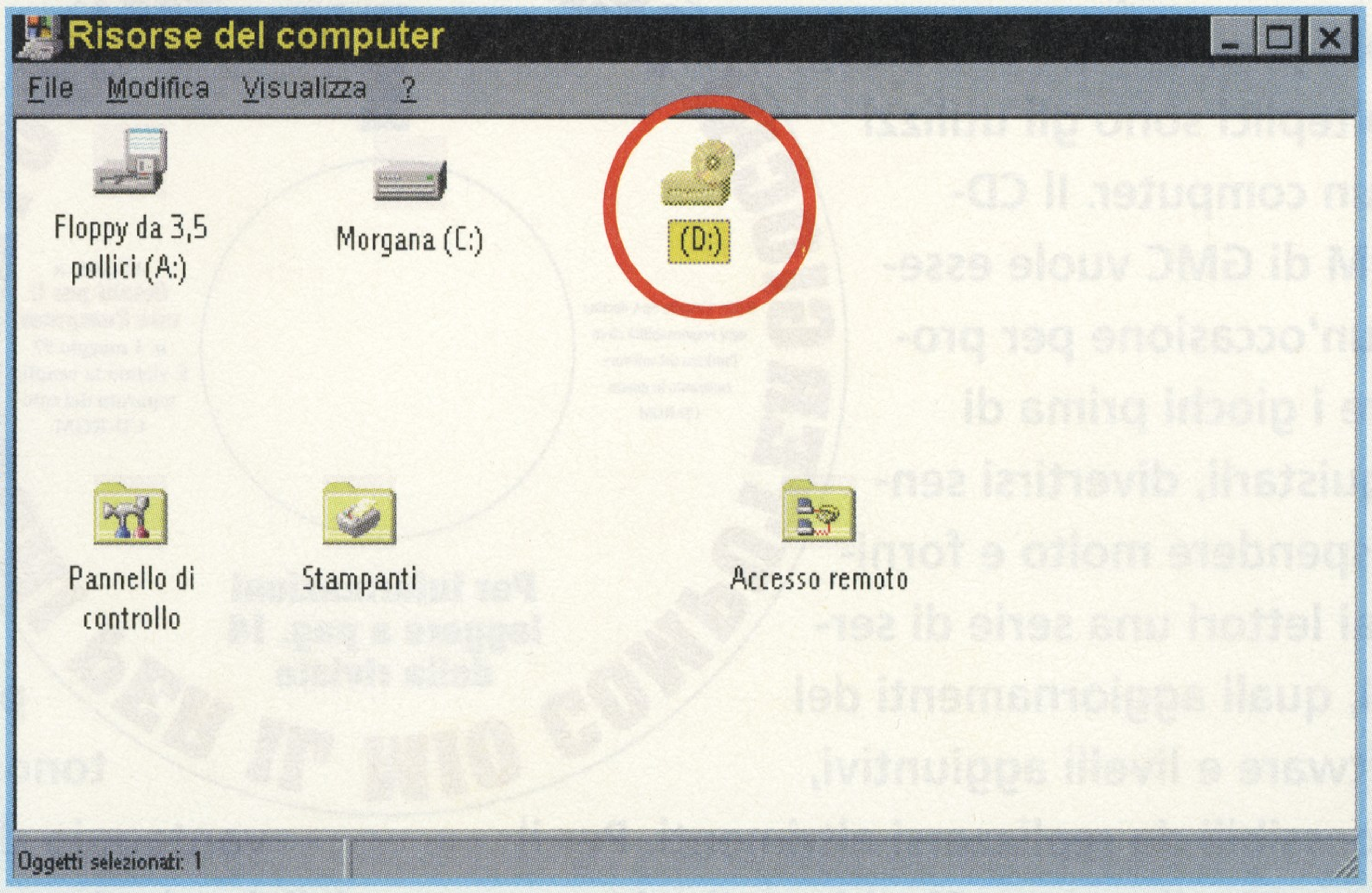
Seguite attentamente le istruzioni e divertitevi con il CD-ROM di Giochi per il mio computer. Arrivederci al mese prossimo, stiamo già lavorando per regalarvi un CD ancora più ricco di giochi, demo e altro ancora.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

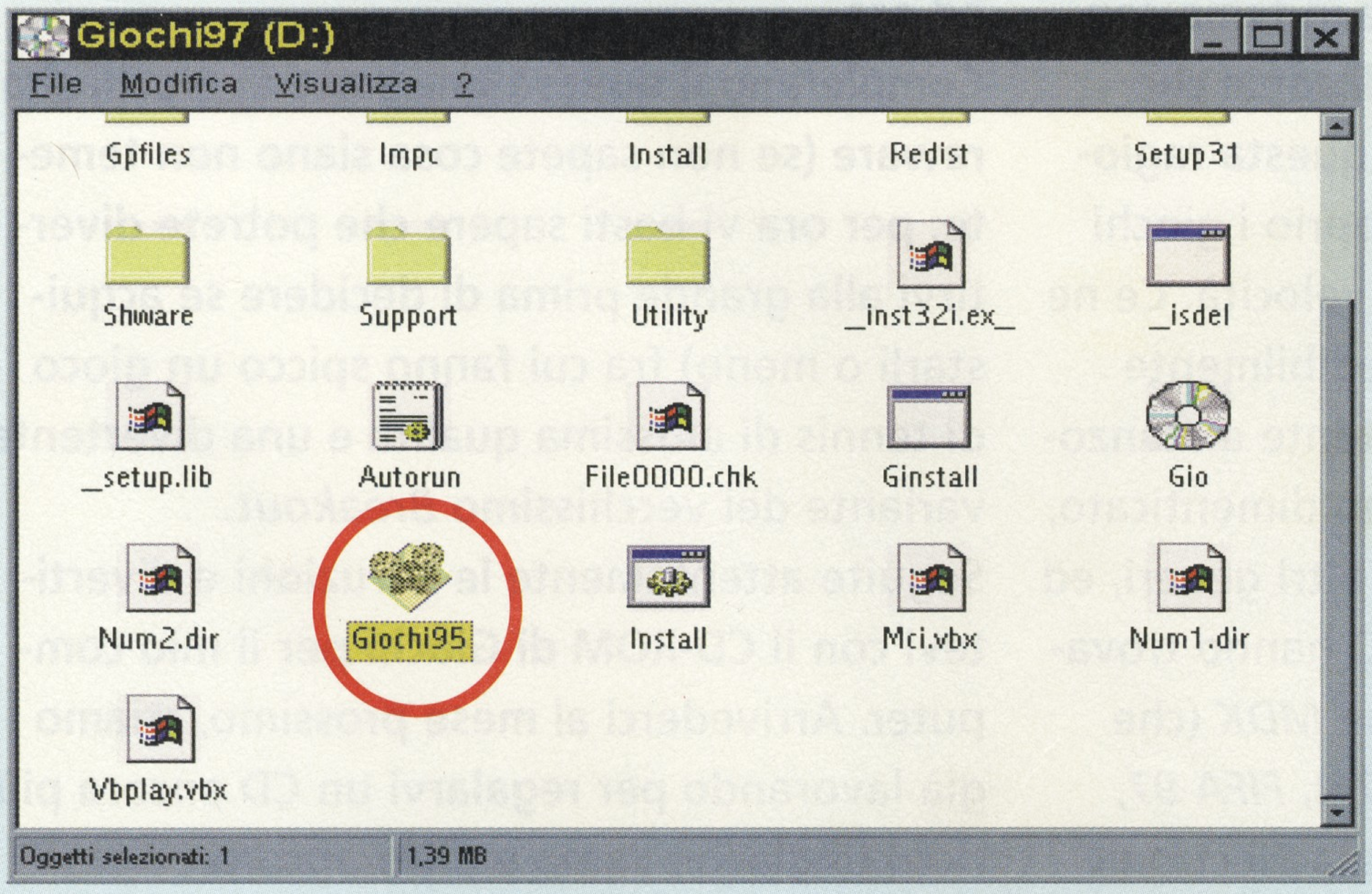
In Windows 95 il programma di consultazione del nostro CD-ROM dovrebbe partire automaticamente all'inserimento del CD nell'apposito lettore. Se questo non dovesse verificarsi, potreste avere l'opzione di Autoplay disattivata. In tal caso, la procedura da utilizzare è la seguente:



1 Cliccate con il mouse sull'icona "Risorse del computer" che dovreste trovare in alto a sinistra sulla scrivania del vostro computer.



2 Nella finestra che si aprirà, fate doppio clic sull'icona che rappresenta il CD-ROM.



All'interno della finestra che visualizza il contenuto del CD-ROM cercate il file chiamato "Giochi95", caratterizzato dall'icona di un proiettore. A questo punto fate doppio clic su questa icona e il programma di consultazione del CD-ROM si avvierà.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 3.1

Sebbene la maggior parte dei giochi presenti sul CD-ROM vadano giocati da DOS o da Windows 95, se vorrete visualizzare il programma di consultazione del CD-ROM da Windows 3.1 eseguite la seguente procedura:

1. Inserite il **CD-ROM** nell'apposito lettore e avviate **Windows 3.1.**
2. Nel **Program Manager** andate con il mouse nel menu **"File"** e premete una volta il pulsante sinistro del mouse. **Selezionate** la voce **esegui** e premete nuovamente una volta il pulsante sinistro per **attivarla.**
3. Nella finestra che si aprirà utilizzate il bottone **"Sfoglia..."**.
4. Nella finestra **"Sfoglia"** andate nel menu a discesa "Drives" e selezionate la lettera associata al CD-ROM (di solito è "D:").
5. Nella finestra che apparirà, dall'elenco di destra selezionate il file **"Giochi31"**.
6. Di nuovo nella finestra **"Esegui"** premete il bottone **"OK"** e il gioco sarà fatto.

INSTALLAZIONE DEI DRIVER DIRECTX

Alcuni dei titoli contenuti sul CD di questo mese richiedono l'installazione dei driver DirectX per Windows 95. Si tratta di programmi che sono stati studiati e sviluppati per permettere un'esecuzione più veloce di giochi e prodotti multimediali sotto Windows 95, grazie a un accesso diretto all'hardware del vostro PC. Tuttavia, i driver DirectX più datati e quindi superati non sono compatibili con alcune schede grafiche più recenti, e dato che sovrascrivono i driver standard di Windows 95, possono danneggiare la vostra configurazione e forzarvi a un display di soli 16 colori. Per evitare questo problema, Giochi per il Mio Computer ha preso alcune precauzioni. In primo luogo, sul CD troverete la versione più aggiornata dei driver DirectX, che vi consigliamo di installare in ogni caso.
Alternativamente, in caso di problemi di visualizzazione, vi consigliamo di accedere a Windows 95 in modalità protetta. Per riuscirci, premete F8 in fase di avvio del computer per far apparire il menu di partenza, e selezionando la voce corrispondente (avvio in modalità protetta).
Una volta caricato Windows 95, cliccate con il pulsante destro del mouse in un punto vuoto dello schermo, e selezionate "Proprietà" dal menu che avete appena fatto apparire. Selezionate poi "Impostazioni", e "Cambia tipo schermo". A questo punto, potrete selezionare il driver appropriato a seconda della vostra scheda.
Se questo procedimento non dovesse dare i risultati aspettati, avviate Windows 95 normalmente. Una volta caricato il sistema operativo, selezionate "Panello di Controllo" e poi "Nuovo hardware", in modo da costringere Windows 95 a ricercare direttamente la scheda grafica presente nel vostro PC. A volte, è necessario eliminare i driver presenti: selezionate "Proprietà di Sistema" e poi "Profili Hardware" per poter accedere al menu che vi consente di rimuovere i vecchi driver.
Nota: in casi in cui la situazione sia particolarmente grave, fortunatamente assai rari, potrebbe essere necessario dover riinstallare completamente il sistema operativo Windows 95. Tenete questo in mente prima di installare DirectX.

UTILIZZO DEL CD-ROM CON WINDOWS 95

Nella realizzazione dell'interfaccia di consultazione del nostro CD-ROM abbiamo pensato di realizzare qualcosa di immediato e semplice da utilizzare; che vi consentisse di giocare con pochi clic del mouse.



Questa è la schermata introduttiva. Da qui potrete scegliere se accedere alla nostra schermata di consultazione oppure (ma ve lo consigliamo solo se siete esperti) di esplorare liberamente il CD-ROM, andando a curiosare fra le varie directory.



Il menu dedicato ai demo è senza dubbio quello che vorrete consultare per primo. Da questa schermata solo qualche clic del mouse vi separa dai giochi che abbiamo preparato per voi. Notate il pulsante in basso per tornare alla copertina.



Le schermate che vedete a lato sono relative ai giochi shareware e alle utility che abbiamo inserito sul CD. Particolarmente interessanti il programma Paintshop Pro, un potente strumento di fotoritocco e visualizzazione di immagini, e Winzip, un utility per la gestione di file compressi.



ATTENZIONE!

Per ragioni indipendenti dalla nostra volontà, un problema in fase di duplicazione ha reso inutilizzabile il demo del gioco *Kick Off 97*. Sul CD-ROM del prossimo mese potrete trovare il demo in questione perfettamente funzionante.
Ci scusiamo con i nostri lettori per l'inconveniente.

MDK

Interplay

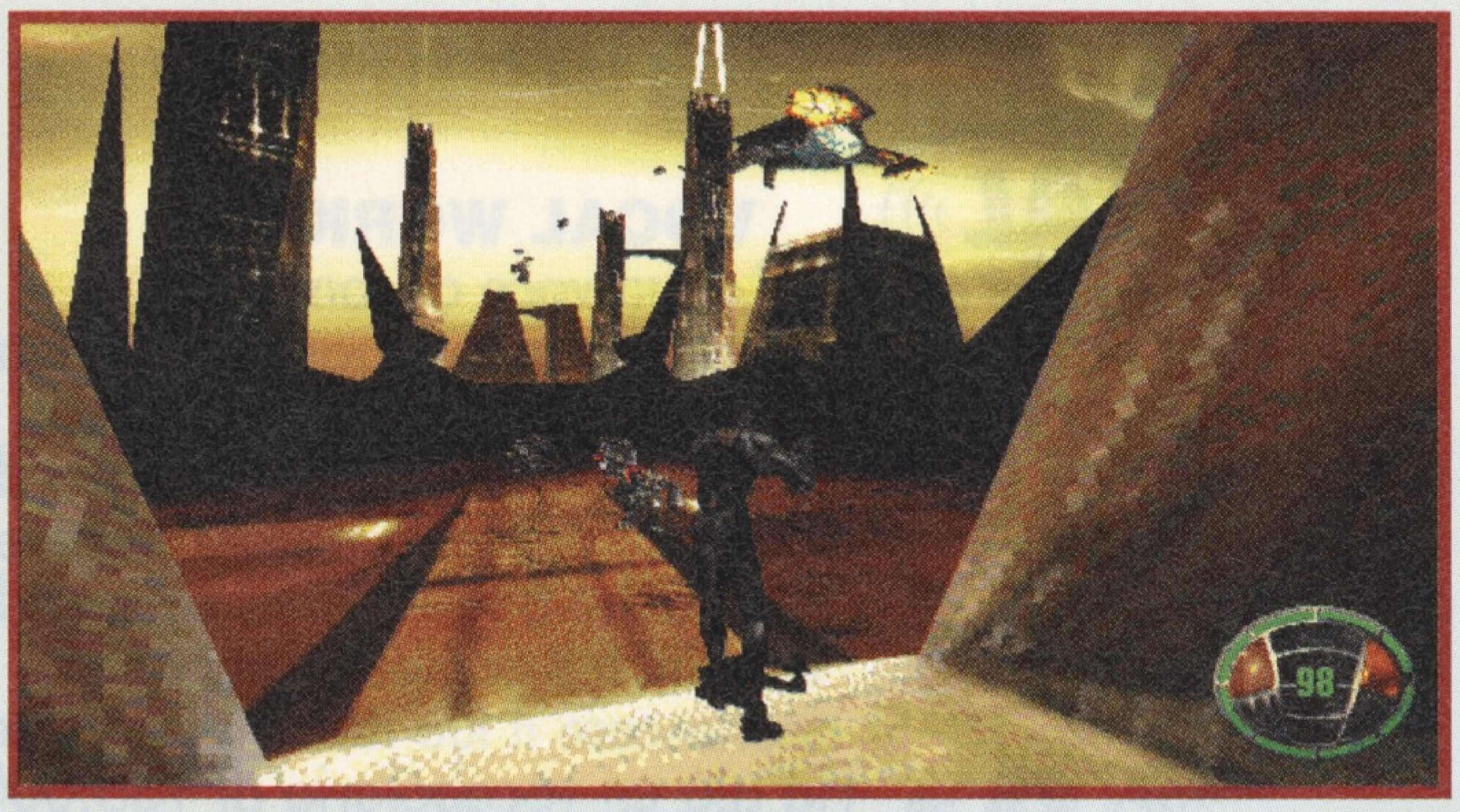
Pentium 75, 16 MB di RAM, Windows 95, Direct X

Un gioco da 9 merita di essere visto anche sotto forma di demo, no? Questa versione del demo di *MDK* comprende un filmato FMV e una sezione extra presa direttamente dal gioco completo. Per giocare senza problemi da Windows 95 vi basterà cliccare sul titolo del gioco nella sezione Demo, selezionare poi l'opzione "Full Install" che inserirà nella cartella "I giochi del mio computer" la voce "MDK 95" su cui sarà sufficiente cliccare per cominciare a giocare. Per la versione DOS, invece, vi dovrete portare nella directory GAMES\MDK sul CD-ROM (a cui potrete passare digitando la lettera assegnata al vostro CD-ROM seguita dai due punti; per esempio "D:"), eseguendo il comando CD GAMES\MDK, a questo punto digitate MDKDEMO e potrete cominciare a giocare. Per selezionare la vostra scheda sonora utilizzate l'opzione Sound Setup e scegliete AutoTest.

Il gioco vero e proprio inizia con l'arrivo di Kurt sulla Terra, in prossimità della prima città colpita dagli alieni. Per raggiungere il suolo, tuttavia, abbiamo bisogno di evitare il radar dell'astronave aliena (altrimenti partono i missili e potremmo ritrovarci ad aver finito ancora prima di iniziare). Questa prima parte può ricordare un vecchio gioco (*Space Harrier*, per gli archeo-giocatori), per via del tipo di movimenti permessi, ma non tarderete ad accorgervi di quanto *MDK* sia diverso da qualunque cosa abbiate visto prima. Comunque, per ora, limitiamoci a muovere Kurt in modo tale da evitare il raggio verde del radar - o perlomeno i missili che ci piombano addosso quando il radar ci intercetta. Nel frattempo, potreste anche cercare di recuperare gli oggetti che il professor Hawkins vi sta paracadutando. Se riuscirete nell'impresa, vi apparirà il nome dell'oggetto che avete agguantato, necessario per avere un'idea delle sue funzioni.

Una volta che il lancio si sia felicemente concluso, inizierete ad avere a che fare con il tipo di visuale principale del gioco. Si tratta di una visuale tridimensionale dalle spalle del protagonista. È necessario un tantino di pratica, prima di abituarsi al sistema di controllo, quindi sfruttate l'opportunità concessavi dai programmatori, facendovi qualche giretto sotto la cupola. *MDK* permette di giocare utilizzando una varietà di periferiche di input: tastiera, mouse, joystick e joypad. Personalmente, utilizziamo la tastiera (se ben configurata, vi permette prestazioni insuperabili) ma è solo questione di gusti. Tornando assieme a Kurt sotto la cupola, vi sarete accorti che dietro di voi c'è un robot, vagamente simile a uno di *Guerre Stellari*. La prima reazione, naturalmente, sarà stata quella di sparare. Vi sarete accorti che i frammenti che saltano via sono grigiastri. Questo vi tornerà utile più tardi: se le schegge sono grigie, il bersaglio è quello sbagliato (non potrete distruggerlo neanche scaricandogli addosso tutto il vostro arsenale. Se le schegge sono verdi o rosse, continuate pure, state facendo del bene all'umanità. Insomma, dato che non è un nemico, cosa si deve fare a questo benedetto robottino? Semplice, catturatelo. Provando a muovervi nella sua direzione, vi accorgerete che cercherà di fuggire. Una volta che sarete riusciti a prenderlo, apparirà una scritta che, in sostanza, significa: "Sto benone". A questo punto, fate attenzione all'angolo in basso a destra. Noterete un indicatore numerico, circondato da un anello verdastro. I numeri indicano la vostra salute - ora dovrebbe essere a 150 - mentre l'anello verde indica la popolazione residua della città. Quando quest'ultimo scende a zero, la città è completamente in mano agli alieni (fossi in voi ripartirei da zero).

Proseguiamo nel gioco, incamminandoci lungo il tunnel, al cui sbocco faremo conoscenza con i primi nemici veri e propri. Inutile stare a spiegare l'obiettivo di questa porzione di gioco, vero? Beh, una volta debitamente ripulita la piazzola, noterete un contenitore contraddistinto dal simbolo di pericolo atomico. Prendendolo, comparirà la scritta "La bomba atomica più piccola del mondo". Adesso sorge il primo dubbio: cosa farsene di un'atomica, soprattutto visto che abbiamo già sterminato i nemici? Eccoci di nuovo a cercare di sondare le geniali (per quanto deviate) menti dei programmatori della Shiny. Non vi preoccupate,





dopo qualche istante il dottor Hawkins ci manda una scritta che indica cosa fare. Andiamo avanti, fino ad incontrare una nuova piazzola, sinistramente definita "Training Room" (per i non anglofoni, diciamo che si tratta di una palestra).

Finalmente arriva quella che, a nostro avviso, è la parte più interessante del gioco, ovverosia la modalità Cecchino (Sniper, in inglese). A seconda del controllo che state usando, dovrete utilizzare un pulsante diverso per entrare in modalità Cecchino. Fatelo.

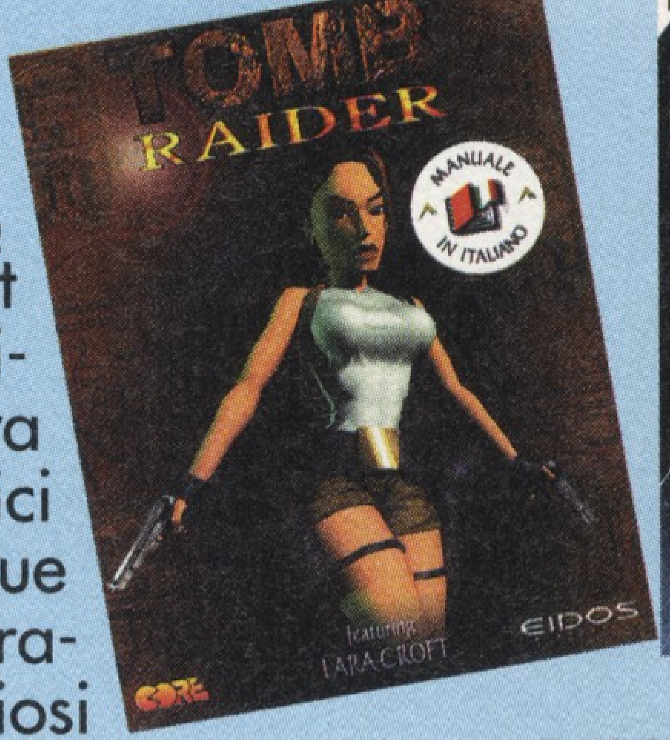
Senza fare null'altro, noterete che sul palazzo di fronte a voi è comparso qualcosa, che si muove entusiasticamente. Utilizzate lo zoom dell'arma per inquadrarlo meglio - un cattivone! Effettivamente non dà tanto l'impressione di essere abietto e mostruosamente cattivo, forse per via dei rumori incongrui e vagamente gallinacei che produce (ah, sì, l'arma da cecchino contiene anche un microfono direzionale), o magari per i movimenti non eccessivamente marziali. Potrebbe anche essere dovuto al fatto che si tiene un bersaglio di fronte alla faccia, tuttavia. Anche il più pacifista dei videogiocatori non può esimersi dallo sparare per centrare un bersaglio, vero? Infatti, è proprio quello che dobbiamo fare, per poter abbattere la parete vetrosa che ci impedisce di proseguire. Dopo il primo, compariranno altri due perfidi alieni-invasori-malvagi-conquistatori, ai quali riserveremo lo stesso trattamento. Eliminati i tre nemici, il nostro baldanzoso cuore ci impone di riprovare a passare attraverso la parete di vetro - ok, abbiamo sprecato altri colpi. Ritornando in modalità Cecchino, infatti, ci accorgiamo che altri tre alieni sono comparsi in cima all'edificio. Siamo già pronti a infliggere loro la giusta punizione riservata a chi osa ostacolare la nostra missione, vero? Peccato che stavolta se ne stanno belli felici dietro le vetrate della guglia, impegnati a indicarci cosa possiamo farcene della nostra arma.

Non è ancora il momento di deprimersi e/o mandare e-mail inferocite in redazione, non disperate! Infatti, gli osservatori più acuti si saranno accorti che è stato paracadutato un oggetto, appena sotto il robottone di mezzo. Zoomando su di esso, noteremo qualcosa che può suggerire un suo eventuale uso - teschio e tibie incrociate vi dicono qualcosa, nevvero? Forti della nostra esperienza in ambito "cecchinistico", spariamo al contenitore, il quale esplode con gran fragore e consistenti danni. Op-là, gli alieni sono stati eliminati. Naturalmente, il dottor Hawkins, felice della nostra prestazione, ci manderà un oggetto che ci permette di abbattere la parete, con tanto di suggerimento annesso. Ora viene una parte che può tenere impegnati a lungo, la prima volta: un'altra barriera impedisce l'ingresso nell'edificio. Avrete notato che c'è una colonna in mezzo alla piazzola, e sulla colonna potreste aver visto un oggetto. Cercate di prenderlo (no, non vi diciamo come, altrimenti vi rovineremmo tutto il divertimento). Una volta recuperato il mortaio, dovrete utilizzarlo per abbattere la barriera. Per fare ciò entrate in modalità Cecchino, e sparate il colpo dentro l'orifizio indicato dalle frecciolone blu. Dopo qualche tentativo andato a vuoto, ci si accorge di due cose: a) in modalità Cecchino possiamo vedere dove stanno andando i colpi; b) stavamo sparando troppo in basso. Quando riuscirete a beccare il buco, il colpo cadrà dietro la barriera, a tenere compagnia ai robottini che ci stavano beffeggiando, sicuri della loro incolumità. Suppongo che a questo punto si siano accorti di quanto grande fosse il loro errore. Ora, dobbiamo entrare nell'edificio e... Non vorrete certo che vi roviniamo il gusto di scoprire da voi cosa succede.

Comandi da tastiera

Muovere lo sguardo in modalità cecchino	Tasti freccia
Modalità cecchino attiva/disattivata	Spazio
Zoom avanti e indietro nella modalità cecchino	A/Z
Fuoco	Ctrl
Salto e apertura paracadute	Alt
Usa un oggetto	Invio
Scorre fra le munizioni a disposizione	1/9
Corsa rapida	Maiuscole
Mantiene corsa rapida	Blocca maiusc.
Movimento laterale	X
Uscita dal gioco	Esc
Comandi da tastiera	F1
Schermo delle opzioni	F12

CHI SUPERUNION



TOMB RAIDER.
L'avventurosa Lara Croft è a caccia dell'antichissimo e prezioso Scion, fra città sepolte e nemici implacabili, con le sue acrobazie, le sue sparafuoco e i suoi misteriosi poteri. Un Arcade da toglierti il fiato. 16 enormi livelli, rivoluzionario sistema di acquisizione dei bersagli, punti di vista cinematografici da telecamera virtuale.
Manuale in italiano.



MURDER DEATH KILL.
Ogni giorno il destino di 2 milioni di persone sarà nelle tue mani. Così veloce, così 3D, così nuovo che... non fa per te! In italiano.
WIN 95, WIN 3.1, DOS. 8 Mb RAM, CD 1x, Pentium®



GRAND PRIX.
Direttamente nell'abitacolo della tua Formula 1, sei lanciato a 300 km all'ora sul circuito del campionato mondiale. Dimentica la realtà virtuale: questo è vita vera! Tutti i 16 circuiti del campionato 1994. Motore grafico 3D all'avanguardia, incredibile realismo in curve paraboliche, incidenti, testa-coda; replay TV. Gare a più giocatori, connessione via modem o seriale.
PC 486 66 Mhz o più, Pentium®, CD 2x.

LEADER FAMILY



JUNGLE BOOK.
Aiuta Mowgli ad attraversare la giungla per raggiungere il sicuro villaggio degli umani. Vinci l'incanto dello sguardo di Kaa il serpente, sconfiggi la famelica tigre Shere Khan e vivi in prima persona questo famoso classico Disney.
PC IBM e 100% comp., WIN 95.



SO DI PIU'.
Educational interattivi pluri-premiati per l'asilo e le elementari. *WIN 95, WIN 3.1, MAC 7.1. 8mb. RAM, CD 2x.*

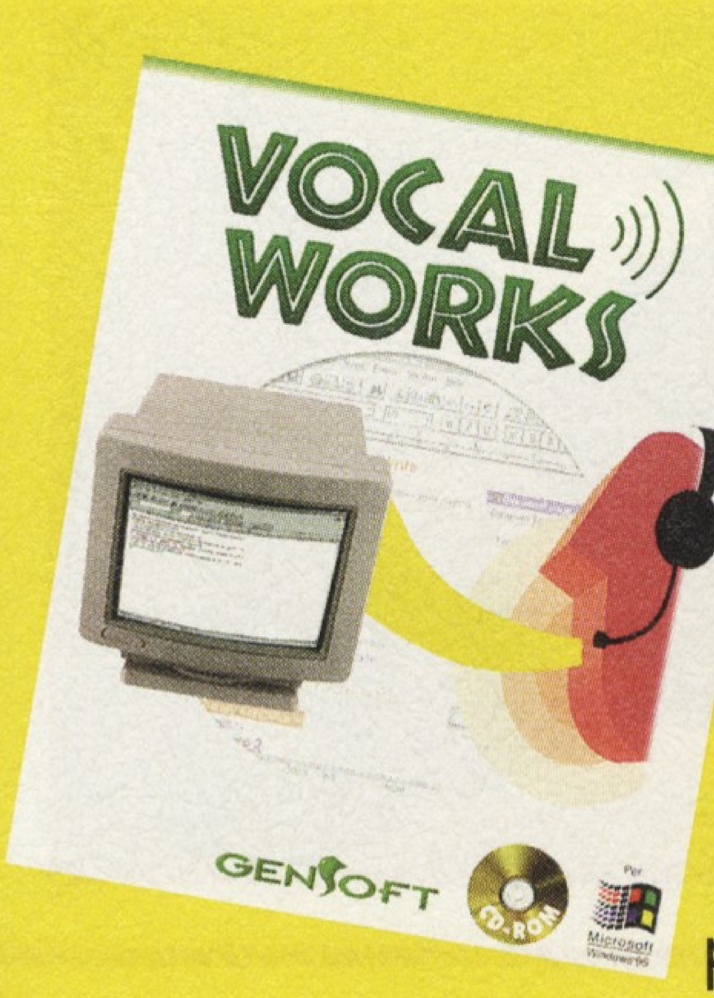
IN VENDITA ANCHE PRESSO I LEADER Family Dip

PRIMI PASSI. Fra giochi, canzoni e soprese il bambino scopre l'uso del computer e impara 200 parole base.
PRIME LEZIONI. In una classe coloratissima piena di forme colori e numeri il bambino impara la basi per la lettura, sviluppa il vocabolario e la capacità di ascolto. Livelli di difficoltà regolati automaticamente.

PRESTO-A-SCUOLA. Con il maestro Saltalepre si impara l'alfabeto, a combinare le lettere, a contare, a esplorare la classe e il giardino interattivi.



AND-ROUTE EUROPE.
Stradario interattivo con cartine e calcolo immediato di percorsi, distanze e tempi. Elabora il percorso più favorevole e propone alternative. Tabelle riassuntive e cartine stampabili. Aggiornabile con nuovi files autostradali.
Comprende Paesi Bassi, Belgio, Lussemburgo, Francia, Andorra, Spagna, Portogallo, Germania, Austria, Svizzera, Italia, Gran Bretagna, Irlanda, Danimarca, Svezia, Norvegia, Finlandia.



VOCAL WORKS
La tua voce al comando! Semplicemente parlando la tua lingua puoi lanciare e usare il programma di testo e il foglio di calcolo, dettando parole e numeri anziché batterli sulla tastiera. In 15 minuti il computer impara a riconoscere il tuo modo di parlare. Ha già un vocabolario di 135.000 parole che puoi integrare a tuo piacere.

SUPERGIOCA.

UNA SCELTA DA IMPAZZIRE!

SUPER UNION

Oltre 1.000 software per te fra giochi e programmi.

Vieni a girare per gli scaffali, scoprirai giochi che non immaginavi nemmeno.



COMPUTER UNION

NOVITA'. OFFERTE. SCONTI.

3 ANNI DI GARANZIA
A DOMICILIO
TESTO GARANZIA ALLEGATO AL PRODOTTO
SERVIZIO OFFERTO DALLE P. E. 92



Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari

PIU' DI 2.500 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA, DAL PC AL CONNETTORE ALLA CARTA PER LA STAMPANTE.

Tutto ciò che fa felice il tuo computer lo trovi nei SUPERUNION, i primi, veri, supermercati dell'informatica.

Personale dei negozi esperto e disponibile. Parla, chiedi, riceverai consigli e spiegazioni.

Risparmio sicuro e garantito. Confronta: il nostro prezzo è sempre vantaggioso.

ANCONA
v. De Gasperi 22 — 071/2805678
ASTI
c. so Torino 72 — PROSSIMA APERTURA
BERGAMO
PROSSIMA APERTURA
BIELLA
v.le Roma 7 — 015/8408238
BOLOGNA
v. De Carracci 6 — 051/375682
BRESCIA
v.le Piave 203 — 030/3365661
CATANIA
C. Canfora 89/a — 095/436221
CUNEO
P.zza Europa 9 int.gal.S.Carlo — 0171/695913
FIRENZE
v.le Volta 127 — 055/574608
GENOVA
v.Molteni 50/r — 010/417957
LA SPEZIA
v. dei Mille 16 — 0187/730785
MILANO
v. S.Galdino 5 — 02/33105690
v. Maestri Campionesi 25 — 02/59901475
(Cesano Boscone) v. Milano 42 — 02/4585130
PADOVA
v. Crescini 99 — 049/8024287
RIMINI
v. Melozzo da Forli' 38 — 0541/782540
ROMA
v. Casoria 20/22 — 06/7027451
v. Caio Trebazio Testa — 089/759944
TORINO
v.Oulx 14/c — 011/7715658
v. Valperga Caluso 18 — 011/6509531
UDINE
v.le Tricesimo 206 — PROSSIMA APERTURA
VARESE
v. Merini 14 ang. v.Cairoli — 0332/830001

VIDEO COMPUTER s.p.a.
INDUSTRIA INFORMATICA ITALIANA
Via Antonelli, 36 (Collegno) TORINO Tel. 011/403.48.28 - Fax Fax 011/403.33.25
INTERNET: www.videocomputer.it

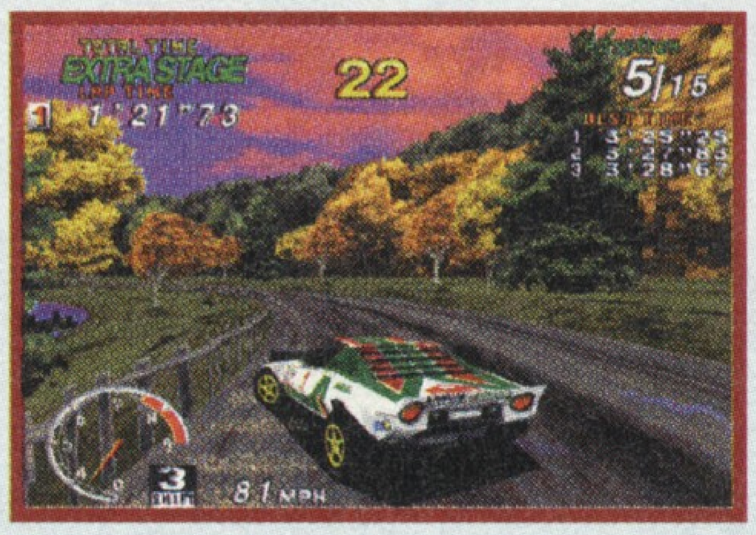
Numero Verde 167-019331 — CHIEDI AL NUMERO VERDE IL PUNTO VENDITA PIÙ VICINO A TE

GRAND PRIX 2
Microprose
486/66, 8MB di RAM, MS-DOS o Windows 95

Il miglior simulatore di Formula 1 della storia vi dà la possibilità, in questo demo, di rivivere le emozioni dei piloti quando corrono sulla pista di Monza, che ogni anno è teatro di uno dei Gran Premi più interessanti della stagione. Per giocare dovrete prima installare una parte del demo sul vostro hard disk (occuperà circa 9MB), cliccando sul titolo del gioco nel nostro programma di consultazione. Il programma di installazione vi chiederà di selezionare la lingua che desiderate (supponiamo opterete per l'italiano...), la directory in cui volete installare il gioco e la scheda sonora di cui disponete (è presente un'opzione che consente al computer di individuarla automaticamente). Terminata l'installazione, nel Menu Avvio apparirà un gruppo di programmi denominato "Microprose", al cui interno troverete le icone necessarie per giocare ed eventualmente rimuovere *GP2* dal vostro computer. Nel programma stesso è presente una guida completa ai tasti da utilizzare, a cui vi rimandiamo per tutte le istruzioni del caso. Tenete anche presente che, tramite l'opzione "Livello Dettagli Grafica" potrete cercare di ottenere il compromesso ideale fra dettaglio grafico e fluidità di gioco.



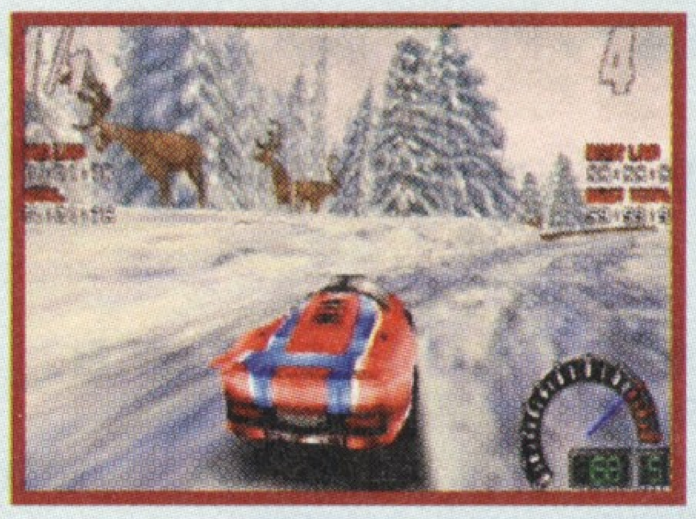
SEGA RALLY - Sega
Pentium 90 (Consihliato P1337) 16 MB di RAM, Windows 95, DirectX 3



Pentium 90 (consigliato P133), 16 MB di RAM, Windows 95, DirectX 3
Questo demo vi consente di sfrecciare per una pista della celebre conversione di uno dei migliori giochi di corsa per sala giochi. Potrete installare il gioco dal nostro programma di gestione del CD, che si preoccuperà di installare i driver DirectX se non sono presenti nel vostro sistema operativo e creerà un collegamento da utilizzare per giocare all'interno del Menu Avvio alla voce "I giochi del mio computer". Attraverso il menu delle opzioni (Settings) potrete configurare i comandi a vostro piacimento oltre a decidere se giocare a schermo pieno o in una finestra. Per ottenere una velocità di gioco migliore vi consigliamo di giocare sempre a schermo pieno.

SCREAMER 2 - Virgin
486 DX2 (consigliato Pentium), 8 MB di RAM, MS-DOS\Win 95

Come poteva intitolarsi il seguito di *Screamer*? La Milestone di Milano, con poca fantasia, ma con molto effetto, lo ha intitolato *Screamer 2*, e Giochi per il Mio Computer vi presenta un demo giocabile che vi consentirà di sfrecciare per il percorso inglese su uno dei bolidi della versione definitiva, con tanto di possibilità di effettuare i replay. Da Windows 95, cliccando sul titolo del gioco nel nostro programma di consultazione del CD-ROM verranno create due icone nella cartella "I giochi del mio computer", all'interno del Menu Avvio, una per l'installazione (durante la quale vi consigliamo di accettare tutte le opzioni come vi vengono presentate) e l'altra "Run Screamer II" per giocare.



COMANCHE 3 - Novalogic
Pentium 75, 16 MB di RAM, MS-DOS

Anche se non è interattivo, questo demo vi permette di ammirare la grafica del nuovo sistema grafico della Novalogic, il Voxel 2 e vi consente di modificare le opzioni video in modo da sfruttare a pieno il vostro PC. Provare per credere!

RALLY CHALLENGE
Silver Lighting Software
Pentium 90, 16 MB di RAM, Windows 95, Direct X



Direttamente dall'Australia arriva questo demo che dimostra la capacità grafiche di *Rally Challange*. Cliccando sul titolo del programma nel nostro menu di installazione, verrà creata una scorciatoia nel menu "I giochi del mio computer" per l'installazione di *Rally Challenge*. Si tratta di una procedura necessaria per evitare problemi nel corso dell'installazione, al termine della quale sarà stata creata una cartella Silver Lighting Software nel vostro Menu d'Avvio, dalla quale potrete poi lanciare il demo vero e proprio. Il programma controllerà, inoltre, la presenza di Direct X sul vostro sistema, installandolo se necessario.
Il demo che vi proponiamo è in inglese, ma vi ricordiamo che la versione distribuita in Italia da CD Line è interamente in italiano e a farci da navigatrice sarà niente meno che Claudia Peroni.

ROAD RASH - Electronic A.
Pentium 75, Windows 95, 8 MB di RAM (16 MB consigliati) , Scheda grafica a 1 MB

Uno dei bestseller sulle console arriva sui nostri PC! *Road Rash* è effettivamente una combinazione tra un simulatore di corsa in moto e un picchiaduro, dato che se non potete battere i vostri avversari correndo più veloci, potrete picchiarli, utilizzando pugni, catene e mazze! La versione demo del nostro CD vi consente di sfrecciare su uno dei percorsi del gioco finale e di gustarvi un brano musicale che vi farà sentire un vero Hell's Angel. Sfortunatamente, il gioco è solo per Windows 95 e per PC super-equipaggiati. Per giocare è comunque sufficiente cliccare sul titolo del gioco dal nostro programma di consultazione. Da notare che il demo è in italiano.

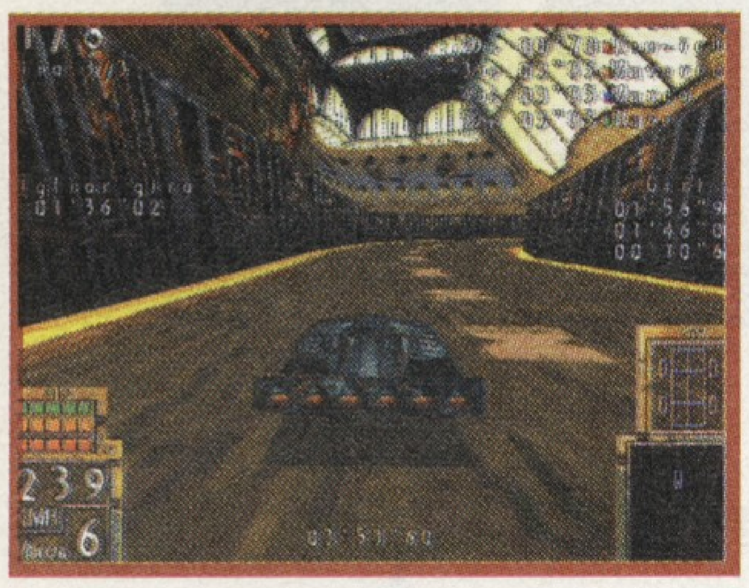
FIFA 97 - Electronic Arts
Electronic A., Pentium consigliato, Win. 95

Il nostro demo di questo fantastico gioco di calcio vi farà rivivere le emozioni di una sfida fra Inghilterra e Germania, all'interno di uno stadio interamente tridimensionale e con inquadrature degne di una ripresa televisiva. Per giocare è sufficiente cliccare sul titolo del gioco e accettare le opzioni proposte per la creazione di un'icona di collegamento che consenta di avviare il gioco da CD. È possibile controllare l'azione sia con la tastiera sia con un joystick.



POD - Ubi Soft

Pentium 75, 16 MB di RAM, Windows 95



La nostra recensione a pag. 71 non vi basta per convincervi della magnificenza del titolo della francese UBI Soft? Beh, non vi resta che giocare con il nostro demo per provare da soli cosa significhi sfrecciare a velocità pazzesche per le piste del desolato pianeta Io. Dal nostro programma di consultazione è sufficiente cliccare sul titolo del gioco e verranno installate quattro icone per avviare il gioco, a seconda che disponiate di un Pentium normale, di un Pentium MMX, di un Pentium con scheda acceleratrice 3Dfx (per saperne di più leggete lo speciale a pag. 33) o di un Pentium MMX con scheda acceleratrice 3Dfx. In questa versione dimostrativa potrete scegliere fra due macchine da pilotare (che controllerete, in modo molto intuitivo, con le quattro frecce direzionali) e fra due circuiti su cui gareggiare. Scommettiamo che vi verrà voglia di qualcosa di più?

Destruction Derby2

Psygnosis

Pentium 75, 8 MB di RAM, SVGA





Dimenticatevi le regole del codice della strada! In questo gioco, dovrete vincere ad ogni costo, sfruttando ogni sporco trucco, compreso sbattere fuori strada, o meglio ancora contro un muro, le auto vostre avversarie. E se non ci sono muri in vista, lanciatevi a piena velocità contro le loro fiancate!
Si tratta di un simulatore di corse frenetico e divertente, che vi permetterà di fare tutto quello che non potete sull'autostrada del Sole. Il nostro programma di consultazione crea un collegamento al gioco su cui potrete cliccare per cominciare a divertirvi dopo aver utilizzato le icone di configurazione del sonoro.
A quel punto utilizzerete i tasti A e Z per accelerare e frenare e le frecce direzionali per sterzare.

STREET RACER - Ubi Soft

486/66, 8 MB di RAM, SVGA

Per la console a 16 bit della Nintendo, il Super Nintendo molto popolare fino a un paio d'anni fa, era uscito un gioco stupendo chiamato *Mario Kart*, in cui si sfrecciava per improbabili piste in stile cartoon su piccoli ma veloci kart. Beh, se da una parte è impossibile, almeno per il momento, trovare un gioco all'altezza di *Mario Kart*, potrete gustarvi questo "surrogato" della UBI Soft, sicuramente divertente e piacevole da giocare. Potrete scegliere il vostro alter ego tra due degli otto comici protagonisti del gioco, saltare sul vostro Kart e iniziare a correre come dei matti. Non c'è niente da prendere sul serio in questo gioco, tranne che tentare di arrivare al primo posto. Anche in questo caso il nostro programma di consultazione crea un collegamento al gioco su cui potrete cliccare per cominciare a divertirvi, dopo aver utilizzato le icone di configurazione del sonoro.

Patch per schede 3D

All'interno della cartella **3Ddriver** troverete altre cartelle, suddivise per marca di acceleratore 3D. Ciascuna contiene un buon numero di patch (pezze) per modificare i giochi e renderli compatibili con la vostra scheda. Molti file sono disponibili con l'estensione .ZIP, e per utilizzarli dovrete utilizzare l'utility WinZip che vi forniamo sul CD-ROM. Per maggiori dettagli riguardo ai patch e alle schede 3D vi rimandiamo all'articolo a pag. 33.

DAYTONA - Sega

Pentium 90, 16 MB di RAM, Windows 95

Probabilmente, ciò che rende Daytona molto più che una cittadina della soleggiata Florida è la famosissima corsa Daytona 500. E quando apparve la versione da sala giochi di *Daytona*, tutti erano pronti a scommettere che era solo questione di tempo per vedere la versione per computer diventare una realtà. E così è stato, prima su Saturn (la console della Sega) e poi su PC. Questo demo vi consente di lanciarvi in due giri del percorso più semplice (il classico ovale, che probabilmente avrete già sperimentato al bar), su una macchina con cambio automatico o manuale. Installare il gioco è semplicissimo, dato che basta selezionare la directory di destinazione dal nostro programma. Una volta terminata l'installazione, cliccate due volte sull'icona di *Daytona*. Il vostro PC si trasformerà improvvisamente in una macchina da bar, con tanto di scritta "Press Start" (simulato sul nostro PC da "Invio"). Questo vi porterà a un menu, la cui unica scelta è Arcade race. Dopodiché, vi verrà presentata la schermata di selezione della pista, e poi della difficoltà (nel nostro caso, potrete scegliere solo tra cambio automatico o manuale). Ogni pilota degno di questo nome sceglierà la marcia manuale, ma con la automatica potrete fare un po' di pratica sulla pista. Quando avrete iniziato a giocare, premete F10 per accedere al menu del sistema di controllo. Il menu è diviso in tre parti: Game vi consente di lasciare il demo o di ricominciare a giocare; Help, che ovviamente vi dà una mano a muovervi per questi menu (anche se in inglese), e Options, che comprende una valanga di opzioni, soprattutto grafiche.
Una volta adattato il gioco ai vostri desideri, potrete iniziare a sfrecciare per l'ovale, cercando di evitare di premere il freno. Potrete cambiare visuale (tasti da F5 a F8), da quella posteriore alla macchina fino a quella dal cruscotto. Non c'è molto altro da sapere, tranne che dovrete darvi da fare per due giri. Se riuscirete a piazzarvi prima del 20esimo posto, potete ritenervi soddisfatti di voi stessi!

TOMB RAIDER - Eidos

486/66 (Pentium consigliato), 8 MB di RAM, Windows 95 o MS-DOS

Questo demo vi consente di esplorare un'area avanzata del gioco, invece che il solito primo livello. Appena iniziate a muovervi (con le frecce direzionali), incontrerete un paio di cattivissimi lupi, che dovrete abbattere al volo. Premete la barra spaziatrice per estrarre le due pistole, e poi CTRL per aprire il fuoco. Dovreste cavarvela facilmente, ma tenete sempre sotto controllo la barra di vitalità di Lara. Dopo che avrete eliminato i lupi, rinfoderate le vostre armi premendo nuovamente la barra spaziatrice. Proseguendo nella vostra esplorazione, dopo un tunnel, troverete una piccola pozza d'acqua. Se cadete in acqua, premete ALT per nuotare e CTRL per salire su una sponda di nuovo sulla terra ferma. A sinistra della pozza d'acqua troverete delle scale, che vi porteranno alla città perduta.

Shareware

FLIGHT ACTION
Axisim/At Once Software
486DX/33, 8MB di RAM, Windows, Joystick
Un'eccellente simulatore di volo della Seconda Guerra Mondiale, con grafica 3D molto veloce e una cabina virtuale. Potrete ordinare la versione completa direttamente all'indirizzo Internet http://www.atoncesoftware.com/.

DX BALL
Pentium 75, 8MB RAM, Windows 95, Direct X
Un clone molto efficace del vecchio gioco del muto.
Richiede l'installazione di DirectX 3 e può essere installato direttamente dal nostro programma di consultazione.

TENNIS ELBOW
Emmanuel Rivoire
Pentium, 8MB di RAM (raccomandati 16), MS-DOS
Una simulazione di tennis shareware che potrebbe rivaleggiare con un programma commerciale. Controllate il vostro giocatore con le frecce direzionali e impostate i colpi con i tasti Alt e Ctrl. Può essere installato direttamente dal nostro programma di consultazione.

WARDIARY
The Game Factory
486DX2/66, 8MB di RAM, MS-DOS
Un gioco di strategia molto divertente. I produttori dispongono di un sito Internet a http://www.gamefactory.com, in cui potrete ricercare maggiori informazioni. Per installarlo utilizzate Explorer per passare alla directory SHWARE\WARDIARY e lanciate il file Wardiary che vi troverete.

MACCHINE DEL MESE

Avete sentito parlare i vostri amici. Siete rimasti a bocca aperta di fronte alle vetrine dei negozi. Al lavoro avete avuto modo di provare un videogioco dell'ultima generazione. Ora avete deciso di acquistare un computer per giocare. Come muoversi fra una selva di offerte tutte apparentemente allettanti?

È indiscutibile che, negli ultimi due anni, il personal computer come strumento per divertirsi, da soli o in compagnia, abbia compiuto passi da gigante. L'avvento di Windows 95 e la diffusione ormai capillare di CD-ROM e schede sonore, uniti a un interesse sempre maggiore da parte delle principali case di produzione di giochi, hanno trasformato quello che era un semplice strumento di lavoro in una perfetta macchina da gioco, in grado di competere e spesso vincere con console come Sony PlayStation e Nintendo 64.

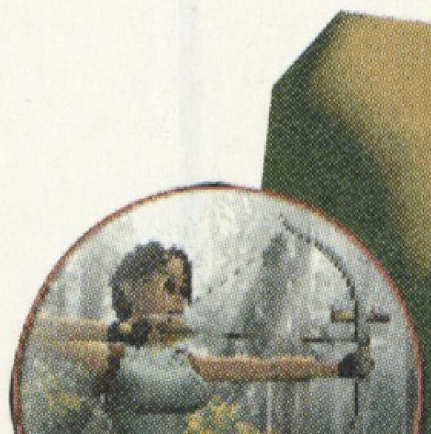
Non tutti i computer, però, sono adatti a giocare. Per quanto possa apparire paradossale, le applicazioni più esigenti in termini di potenza della macchina su cui girare sono proprio i videogiochi. Se, provando i giochi contenuti nel nostro CD, non siete rimasti impressionati dalle prestazioni del vostro computer, potrebbe essere giunto il momento di cambiare macchina, per dotarsi di un sistema adeguato ai fantastici giochi di cui potete leggere sulle pagine di Gmc.

Valutare un computer soltanto osservando un insieme di dati tecnici riportati dal produttore non è il modo migliore per capire come ci potremo giocare: le variabili da tenere in considerazione sono troppe e tutte dipendenti le une dalle altre. La cosa migliore è provare a giocare, per vedere come reagisce la macchina di fronte alle applicazioni per cui abbiamo intenzione di acquistarlo.

È proprio questo sistema che, noi di Giochi per il mio computer, utilizzeremo per giudicare i computer che, di mese in mese, sottoporremo ai nostri test. I giochi che proveremo saranno quelli che, di volta in volta, rappresenteranno i maggiori successi del momento, con un occhio di riguardo per quei titoli che mettano a dura prova le caratteristiche tecniche della macchina. Questo mese abbiamo selezionato: *Quake*, il capolavoro massimo dei giochi in tre dimensioni, un prodotto che spreme al massimo qualsiasi macchina, soprattutto se giocato in alta risoluzione, modalità in cui dà il meglio di sé e che di conseguenza ci è servita come banco di prova; *Tomb Raider*, un'avventura 3D che ha sorpreso per la sua giocabilità e che per l'estrema complessità dei suoi scenari richiede molto sia dal processore sia dalla scheda video e *Red Alert*, esponente d'eccellenza dei giochi bidimensionali, categoria che, soprattutto da parte della scheda video, richiede caratteristiche dissimili dagli altri due giochi che abbiamo scelto.



Gli altri elementi che sono stati considerati sono la facilità d'installazione (e, di conseguenza, la bontà della manualistica allegata alla macchina), la qualità dei singoli componenti e, perché no?, il design.



Di una cosa, comunque, potete essere certi: tutte le macchine che vi presenteremo saranno specificatamente indicate per giocare, nella maggior parte dei casi, perciò, la vostra scelta dovrebbe essere motivata dal prezzo. Giochi per il mio computer, insomma, vi proporrà macchine in tutte le fasce di prezzo. Tenete conto che un computer ben configurato può fornire prestazioni interessanti anche se non dispone delle ultimissime tecnologie anche se, ovviamente, non ci si possono attendere miracoli. Buone spese!

SEMPLICEMENTE IL MASSIMO

ERGO KRONO

PENTIUM 200 MHz MMX

• **PRODUTTORE:** Ergo • **TELEFONO:** 167/016882 • **PREZZO:** L.5.105.000

Se vogliamo sfruttare al massimo i giochi dell'ultima generazione e non abbiamo troppi problemi di budget dobbiamo pensare di acquistare un Pentium MMX 200. È necessario, inoltre, scegliere anche gli altri componenti all'altezza del processore per avere un computer equilibrato. La proposta della Ergo, una società romana che produce computer di ottima qualità, è una macchina pronta a soddisfare qualsiasi giocatore. Il componente che colpisce di più inizialmente sono le casse. Quello che da molti viene considerato un accessorio non indispensabile, per chi col computer vuole soprattutto giocare diventa invece fondamentale. Quando poi le casse sono della Trust con una potenza di 230 Watt, lanciare un gioco e ascoltare la colonna sonora con il volume al massimo è una sensazione inebriante. In più, non si tratta di due normali altoparlanti ma di un elemento centrale che "spara" i bassi e da dove è possibile regolare volume, toni e bilanciamento e di due piccole casse laterali per gli alti. Il design è accattivante, facendoli diventare degli oggetti da mettere in vista sul tavolo e sfoggiare con gli amici.



Il cuore del sistema è il processore Pentium più veloce, il 200 MHz MMX, con 32 MB di memoria centrale. Per spingere la macchina al massimo sono stati montati 512 Kb di una memoria velocissima, chiamata cache, utilizzata dal processore per avere sempre disponibili i dati su cui sta lavorando. Questi sono gli elementi fondamentali che, insieme alla scheda video, determinano la velocità e la fluidità delle applicazioni e soprattutto dei giochi.

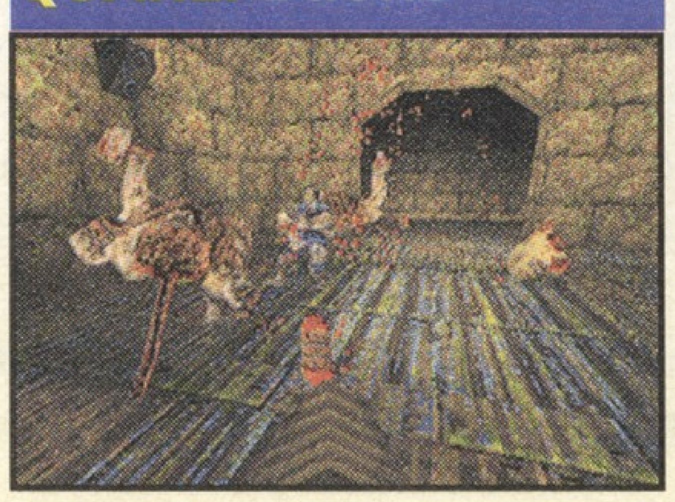
La scheda video è una Matrox Mystique con 4 mega di RAM, le cui prestazioni sono valorizzate dall'ottimo monitor Goldstar da 17". La scelta di un monitor così grande e di marca può far storcere il naso perché sicuramente pesa sul portafoglio ma a lungo andare i nostri occhi ci ringrazieranno. E poi volete mettere l'emozione di giocare a un gioco come *Quake*, magari a luci spente, con le casse al massimo e lo splendore dell'alta risoluzione su un monitor del genere? I programmi compresi nel prezzo sono molto interessanti. L'indispensabile Windows 95 è fornito nell'ultimissima versione chiamata OEM 2, non acquistabile separatamente, che a prima vista non presenta grandi differenze ma che invece offre tutta una serie di piccole migliorie e modifiche, rendendolo più stabile e veloce. Sono compresi anche un buon numero di giochi offerti insieme alla scheda video come *Destruction Derby 2*, *Mechwarrior 2* e *Scorched Planet*. Per chi non vuole solo giocare c'è Lotus Smartsuite 96, un pacchetto integrato di programmi con, fra l'altro, elaboratore di testi e foglio elettronico. Un'ultima considerazione sul prezzo. Cinque milioni IVA compresa possono sembrare molti, anzi sono molti. Se però consideriamo la qualità dei componenti utilizzati e del software in omaggio, l'Ergo Krono diventa un ottimo investimento, non solo per giocare.

CARATTERISTICHE TECNICHE:

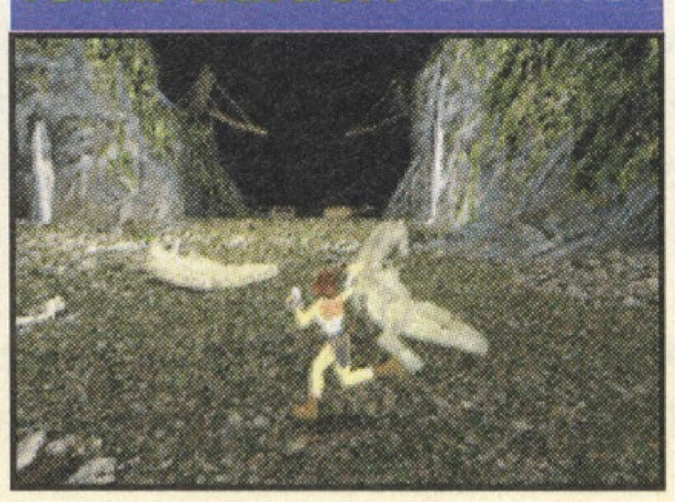
Processore: Pentium 200 MMX
Scheda Video: Matrox Mystique 4 MB
Scheda Sonora: Creative labs Sound Blaster 32 Pnp
RAM: 32 Mb
Hard Disk: 2 GB
CD-ROM: 12x
Monitor: Goldstar Studioworks 76i 17"

VALUTAZIONE GIOCHI:

QUAKE: **Buono**



Tomb Raider: **Ottimo**



C&C Red Alert: **Ottimo**



PRO E CONTRO:

Pro: Casse incredibili. Ottimo monitor. Hard disk velocissimo. Buona dotazione di software
Contro: Documentazione per esperti.

Il meglio al minimo



Computer Discount Dex 166 MHz MMX

• **PRODUTTORE:** Computer D. • **TELEFONO:** 167/231450 • **PREZZO:** L.2.866.000

Entrare in un supermercato è ormai diventata un'abitudine un po' per tutti. Computer Discount è un supermercato particolare perché al posto di surgelati e detersivi sugli scaffali troviamo monitor e stampanti. Nel nostro carrello oggi abbiamo caricato un computer Dex con processore Pentium 166 MHz MMX. Il monitor da 14" ha le casse acustiche integrate, molto comode per chi come me ha la scrivania invasa da fogli e foglietti. I sedici mega di memoria centrale sono ormai, soprattutto per chi con il PC ci vuole giocare, veramente il minimo. Partendo da un prezzo molto interessante vale sicuramente la pena spendere un po' di più e portare la RAM a 32 mega.

Molto veloce la scheda video Lightspeed 128. Per ottenere il meglio da tutto il computer e dalla scheda video in particolare è diventato necessario aggiornare il più spesso possibile i programmi che permettono al sistema operativo di comunicare con i vari componenti. Questi programmi, chiamati driver, sono distribuiti dalle case produttrici ma il modo più comodo per procurarseli è di scaricarli da Internet. Computer Discount offre la possibilità a chi acquista un computer Dex di portarsi a casa un modem e un anno di abbonamento 24 ore su 24 per poco più di duecentomila lire. In più sulla rete è possibile sfidare altri giocatori sparsi per il mondo. Molti giochi sono predisposti per essere giocati in rete e avere di fronte un avversario "umano" è un'esperienza incredibile.

Se siamo pigri oppure non ne vogliamo saperne di collegare cavi e spine, c'è anche la possibilità, per una piccola somma in più, di avere un tecnico a casa che monterà il computer. A quel punto non resta che scegliere il nostro gioco preferito, magari ottimizzato per MMX così da sfruttare al massimo le possibilità del nostro PC.

Caratteristiche tecniche:

Processore: Pentium 166 MMX
Scheda Video: STB Lightspeed 128 2MB
Scheda Sonora: Terratec ESS1868
RAM: 16 MB
Hard Disk: 2 GB
CD-ROM: 12x
Monitor: Dex 14"

Valutazione giochi

Quake: Buono
Tomb Raider: Buono
C.&C. Red Alert: Buono

PRO E CONTRO
Pro: **Ottimo prezzo. Funzionale il monitor con le casse integrate. Molto comoda la tastiera.** ***Contro:*** **È consigliabile aumentare la memoria centrale**

Un monitor da favola

Wellcome Pentium 166 MHz MMX

• **PRODUTTORE:** Wellcome Datamatic • **TELEFONO:** 02/285061 • **PREZZO:** L.4.390.000



La scelta di un computer dipende da molte componenti. Il prezzo, il software in dotazione, magari anche solo il fatto che un modello ci piaccia più di un altro. Guardando il PC Wellcome la cosa che attira di più è il monitor. Diciassette pollici, design strano ma accattivante, tanto da renderlo un oggetto da mostrare e soprattutto delle prestazioni davvero interessanti.
Non è facile valutare le prestazioni di un monitor. Per un hard disk si misura la velocità di lettura o scrittura dei dati, semplice. Basta mettersi d'accordo sull'unità di misura. Per i monitor i parametri che definiscono le prestazioni sono molti e spesso di difficile comprensione.
Uno di questi parametri è la dimensione dei singoli punti che formano l'immagine sullo schermo, chiamata dot pitch.. L'Hansol Mazellan 17 px, che con un dot pitch di 0,26 può essere sfruttato anche per utilizzi professionali, aumenta la spettacolarità di qualsiasi gioco, affaticando meno i nostri occhi. La qualità di un componente del genere si paga ma è un ottimo investimento. Se i processori o le schede video invecchiano a una velocità impressionante, un buon monitor può andare avanti per anni.

Il lettore Cd-ROM del Wellcome è un modello molto veloce, un 12x e ha un particolare meccanismo, una specie di ammortizzatore, che tende a eliminare i problemi di lettura che spesso si incontrano a velocità così elevate.

Il processore Pentium MMX a 166 MHz, insieme alla scheda video Matrox Mystique, offre delle buone prestazioni con tutti i giochi da noi provati ma avrebbe bisogno di 32 mega di RAM per essere sfruttato al meglio.

Caratteristiche tecniche:

Processore: Pentium 166 MHz MMX
Scheda Video: Matrox Mystique 2 MB
Scheda Sonora: AWE32-3D
RAM: 16MB
Hard Disk: 2 GB
CD-ROM: 12x
Monitor: Hansol Mazellan 17 px

Valutazione giochi

Quake: Buono
Tomb Raider: Buono
C&C Red Alert: Buono

PRO E CONTRO
Pro: **Ottimo monitor. Incredibili prestazioni del CD-ROM.**
Contro: **Prezzo un po' alto ma giustificato dal monitor. È consigliabile aumentare la RAM.**

Un pezzo da arredamento

Packard Bell 166 MHz MMX



• PRODUTTORE: Packard Bell **• TELEFONO:** 039/6294500 **• PREZZO:** L.4.500.000

Finalmente sono finiti i tempi cupi in cui i computer somigliavano a delle scatolette di tonno con una fessura per i floppy al posto della chiavetta di metallo. Il design di questo computer permette di non farlo sfigurare nell'arredamento delle camere più sofisticate (anche se difficilmente lo metterete in bella mostra a fianco al vostro nuovo stereo) e di lasciar trasparire gradevolmente tutta la potente tecnologia che contiene.
Il Packard Bell Force Multimedia viene venduto in due versioni che si differenziano tra loro per il processore montato all'interno del computer stesso.
Presentiamo in queste pagine la versione con processore Pentium MMX a 166 MHz. Il punto di forza di questo computer si colloca palesemente nell'altissimo livello d'integrazione multimediale che la macchina propone.
Grazie alla completissima dotazione, infatti, il computer può essere utilizzato tramite telecomando (che sostituisce il mouse e impressiona moltissimo gli amici), può ricevere e trasmettere fax, funzionare da segreteria telefonica, utilizzare l'accelerazione grafica 3D del chipset Virge montato sulla scheda grafica e garantirvi l'acquisizione di suoni tramite il microfono incluso nella confezione.
Il modem interno a 28.800 bps lo rende anche pronto alla navigazione in Internet e alla comunicazione con BBS e quant'altro possa comunicare con un computer. Anche la dotazione software è di tutto rispetto grazie al bundle tipico dei processori MMX, infatti, appena montato il computer vi troverete già con l'imbarazzo della scelta su quale programma vedere per primo.
Insomma, un computer con tanti accessori, che trova nel prezzo elevato l'unico lato negativo.

Caratteristiche Tecniche

Processore: Pentium MMX 166MHz
Memoria RAM: 16MB
CD-ROM: 8X
Scheda Audio: 16 Bit
Hard Disk: 2 GB
Monitor : 14"
Accessori: Mouse, tastiera standard, telecomando, microfono, casse incorporate al monitor
Scheda Fax-Modem: 28.800 bps
Scheda Video: Chipset S3 con acceleratore grafico 3D Virge, 2MB

Valutazione giochi

Quake: Medio
Tomb Raider: Buono
C&C Red Alert: Buono

PRO E CONTRO
Pro: **Design eccellente. Ricca dotazione di accessori.**
Contro: **Gli accessori si pagano.**

Tutto compreso

Union Tutto Pentium 150 MHz



• PRODUTTORE: Computer Union **• TELEFONO:** 167/019331 **• PREZZO:** L.3.568.000

Bisogna ammettere che nella nostra società l'immagine conta molto. Quando il computer "Tutto" mi è stato affidato, infatti, l'ho montato e al primo sguardo non mi ha certo impressionato.
Quel contenitore minitower, così tradizionale e squadrato non ispirava molta fiducia, ma appena acceso, la vera tempra della macchina è letteralmente balzata fuori dallo schermo. Sul disco rigido ben seicento mega sono già occupati dal software preinstallato e la scrivania si presenta con tutto quello che serve per avere un accesso immediato a tutte le potenzialità del computer.
La macchina è stata pensata per un utilizzo casalingo e prevede una configurazione speciale per l'utilizzo dei giochi che girano sotto DOS, una mini-telecamera per teleconferenze senza troppe pretese, un paio di casse supplementari oltre a quelle incluse nel monitor, una scheda modem-fax per comunicare con il mondo esterno e "tutto" quello che serve all'utilizzatore medio di PC per poter dare libero sfogo alle proprie velleità.
Particolarmente indovinato è risultato l'inserimento del software di riconoscimento vocale che permette di impartire comandi parlati al computer e provare l'emozione di sentirsi parte di una di quelle serie televisive di fantascienza in cui computer sofisticatissimi rispondono alla voce degli utilizzatori.
Il prezzo è, inoltre, quantomeno contenuto: considerando che questa macchina fornisce tutto il necessario per fare qualsiasi cosa (anche se a livelli decisamente amatoriali), non credo che ci si possa lamentare.

Caratteristiche Tecniche

Processore: Pentium 150 MHz
Memoria RAM: 16MB
CD-ROM: 12X
Scheda Audio: 16 Bit
Hard Disk: 1,6 GB
Monitor: 14"
Accessori: Mouse, tastiera standard, microfono, casse incorporate al monitor + 2 casse esterne
Scheda Fax-Modem: 33.600 bps
Scheda Video: S3 Trio 64V+

Valutazione giochi

Quake: Buono
Tomb Raider: Medio
C&C Red Alert: Buono

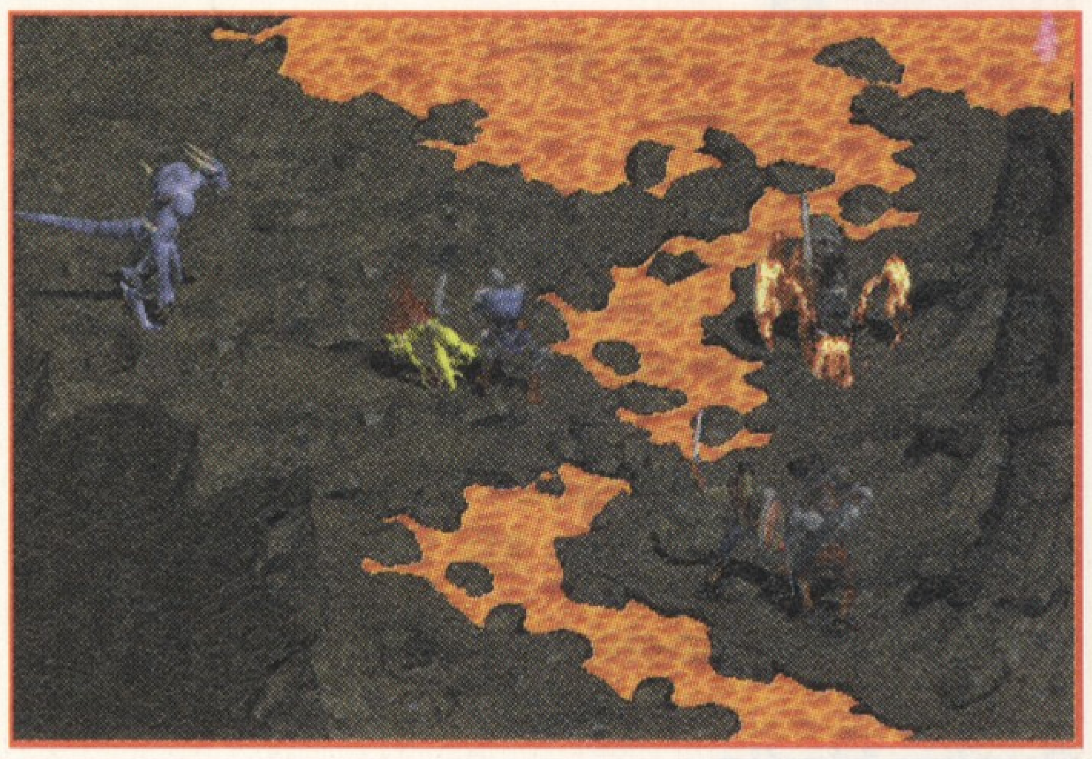
PRO E CONTRO
Pro: **Ottima dotazione di software. Telecamera per telconferenze.**
Contro: **Scheda video un po' datata.**

Giochi del mese

Ogni mese la redazione di Giochi per il mio computer seleziona dieci fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se avete intenzione di regalarvi o regalare un gioco, oltre alle recensioni del mese vi conviene passare anche da queste parti. Potreste scoprire che il gioco dei vostri sogni esiste e attende solo che lo voi lo togliate da uno scaffale.

DIABLO

Casa: Blizzard **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 89.900



La Blizzard ci stupisce nuovamente, dopo l'eccellente *Warcraft 2*, con il fantastico *Diablo*. Si tratta di un arcade allo stato puro con elementi da gioco di ruolo. Dovrete scegliere tra tre personaggi diversi, ovvero Mago, Guerriero e Ladro, e addentrarvi in un profondissimo labirinto alla ricerca del Male impersonificato. La visuale isometrica non è certo stupefacente come quella tridimensionale in prima persona di *Quake*, ma sicuramente la frenetica azione che accompagna ogni vostro passo lo rende un gioco imperdibile. E considerate che è possibile giocarci via Internet con decine di altri giocatori, e che ogni volta che iniziate una partita il labirinto viene generato casualmente, e quindi nessuna partita è nemmeno lontanamente simile a un'altra!

TOMB RAIDER

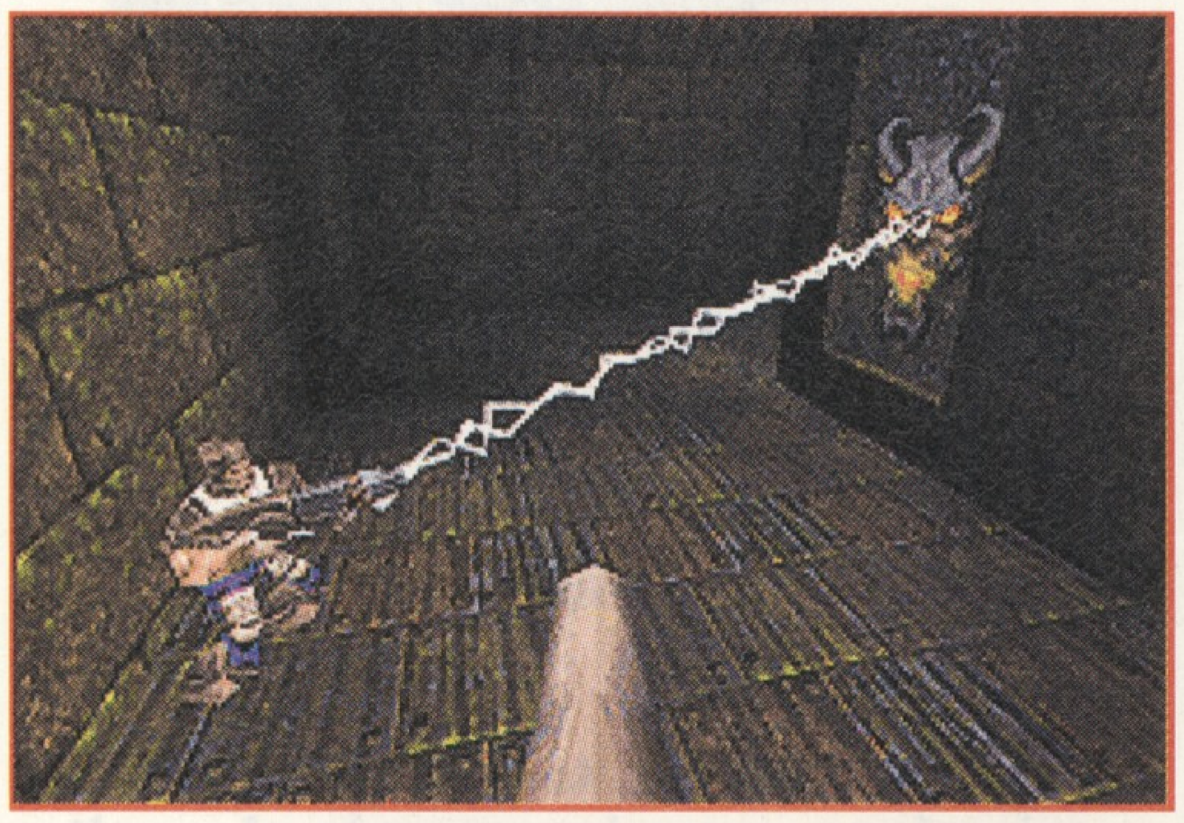
Casa: Eidos **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 99.900



Il gioco che alla fine del 1996 ha fatto gridare al miracolo. Immaginatevi un *Quake* in cui seguite il vostro personaggio da dietro, invece che in prima persona. Dovrete guidare un'avvenente Lara Croft (una specie di Indiana Jones al femminile - e che curve!) alla ricerca di tesori sommersi o nascosti in incredibili posti, come una Valle Perduta abitata da Tirannosauri o antichi templi dimenticati pieni di trappole di ogni genere. La nostra eroina non è però tipa da farsi prendere dal panico, e quando vede un puma o un orso grizzly decisi a massacrarla, tira fuori un paio di revolver che muove con femminile eleganza. L'unica cosa che manca a *Tomb Raider* è la possibilità di giocare in multiplayer. Ma non temete, è già in fase di produzione Tomb Raider 2!

QUAKE

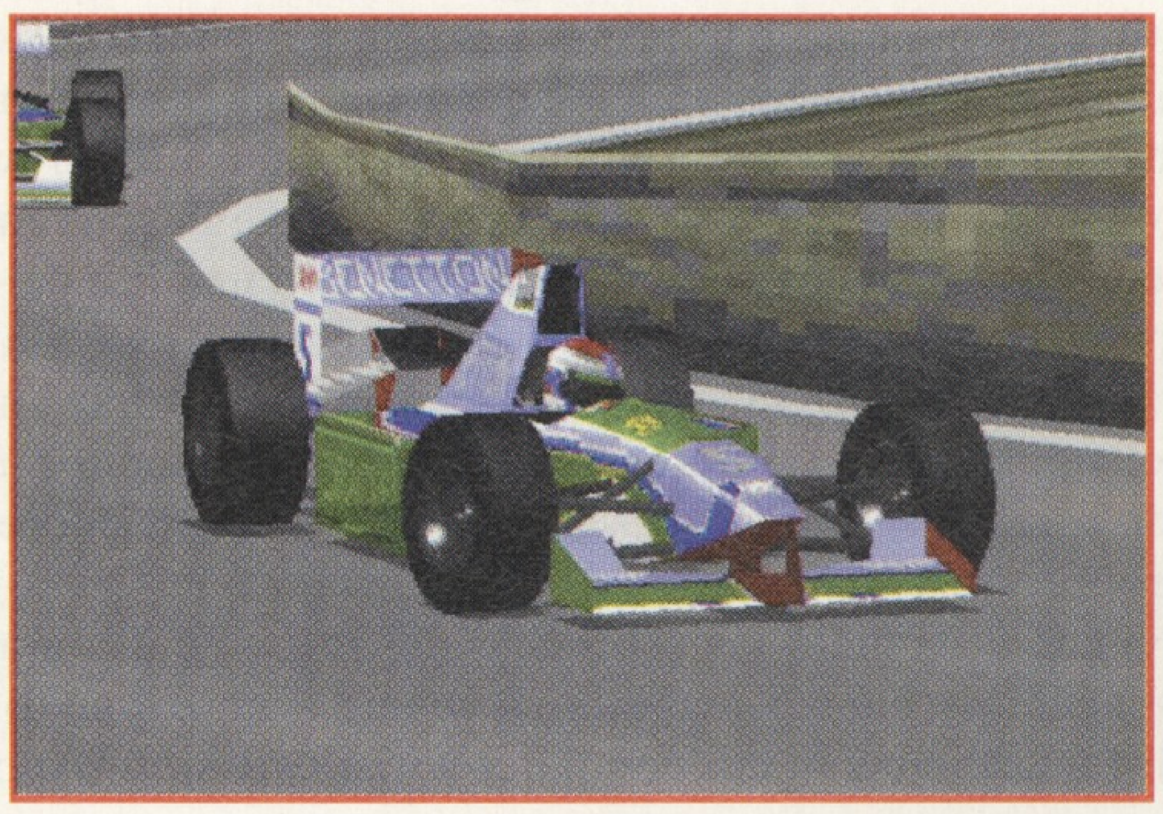
Casa: GT Int. **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 99.900



Uno dei migliori giochi di tutti i tempi, opera dei soliti geniazzi della id. Il nostro eroe, un non meglio specificato "duro" armato fino ai denti, ora può alzare e abbassare la testa, camminare di lato e saltare un po' ovunque in un mondo 3D, ovvero in cui un muro è un solido dotato di tre dimensioni. *Quake* è anche il primo gioco di questo genere in cui perfino i mostri sono in 3D, invece che piatte immagini bidimensionali. Inutile dire che si tratta di un capolavoro, un "must" per gli amanti del genere. E se avete un PC abbastanza potente, potete gustarvelo in risoluzioni grafiche quasi "impossibili". Considerate inoltre che ogni mese escono su Internet centinaia di livelli creati da giocatori come voi, spesso altrettanto interessanti di quelli originali, e che continuano a rinnovare questo mito.

F1 GP 2

Casa: Microprose **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 99.900



Ovvero, il titolo più atteso degli ultimi 18 mesi. Immaginatevi un simulatore di Formula 1 che abbia tutto, che simuli ogni aspetto del mondiale su quattro ruote, e che vi permetta di sentirvi un vero pilota dei bolidi di questa formula (tranne sentire il peso del casco...). Beh, avete appena capito cosa contiene la confezione di *F1 GP 2*.

La Microprose ha superato di nuovo se stessa, e grazie a questo titolo potrete partecipare dal vivo al Campionato del 1994, sfidando i piloti, le macchine e i percorsi di quell'anno. È possibile curare l'assetto della propria vettura in ogni sua parte, dalle barre antirollio all'altezza dal suolo, dagli ammortizzatori alle marce. Il paradiso di ogni amante della Formula 1.

RED ALERT

Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 99.900



Se vi sono piaciuti *Dune 2*, *Warcraft* e *Command & Conquer*, impazzirete letteralmente per *Red Alert*. L'"Allarme Rosso" del titolo è in pratica l'invasione di un'Europa dei nostri giorni che non ha conosciuto il nazismo ma che presto vivrà una micidiale guerra con la Russia. Potrete scegliere se difendere la verde Europa o se schierarvi dalla parte dell'invasore, sfruttando a seconda dei casi un miglior arsenale bellico sul mare o nell'aria. A parte le considerazioni morali (la prima missione russa prevede il massacro di civili con caccia militari!), *Red Alert* è probabilmente il miglior gioco di strategia in tempo reale, divertente e, soprattutto, diversificato da una missione all'altra. Consigliato ai guerrafondai!

NHL 97

Casa: Electronic A. **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753133 **Prezzo:** 109.900



Il terreno delle simulazioni sportive è in questi anni sicuramente dominato dalla etichetta EA Sports, che ha prodotto tutta una serie di titoli, dal calcio al basket.
Si tratta in ogni caso di ottimi giochi, impareggiabili nel loro campo, ma la simulazione migliore è secondo noi quella dell'hockey. Certo, è uno sport poco diffuso in Italia, ma vi garantiamo che se seguite le partite su Tele +1 e siete degli appassionati del disco, troverete *NHL 97* un gioco senza uguali.

ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

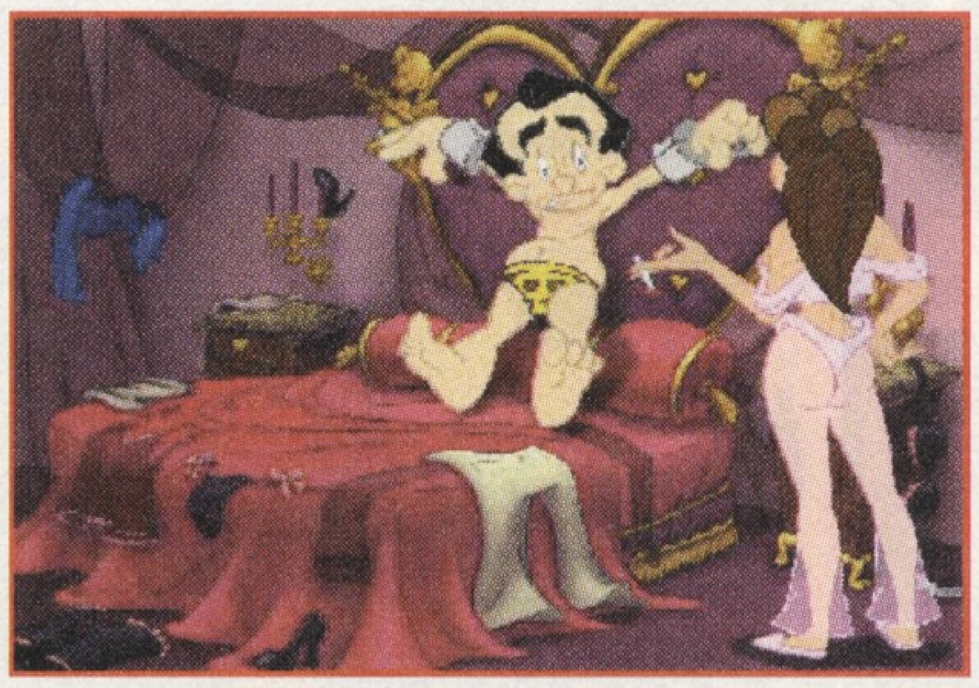
Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 99.900



Purtroppo gli ultimi due anni sono stati abbastanza inclementi in fatto di GdR per computer. Anche se la tendenza è destinata a invertirsi, grazie a titoli previsti come *Dungeon Keeper*, *Ultima Online* e *Lands of Lore 2*, agli amanti dei GdR rimane poco con cui giocare. Fortunatamente, nel 1996 è uscito *Daggerfall*, che pur non essendo un capolavoro, permette al giocatore di esplorare un mondo vastissimo (grande, in scala, quanto la Gran Bretagna), in cui le "quest", ovvero le "missioni" che dovrete compiere vengono generate casualmente e quindi sono imprevedibili e sempre diverse (a parte le due missioni che fanno da filo conduttore per tutto il gioco).

LEISURE SUIT LARRY 7

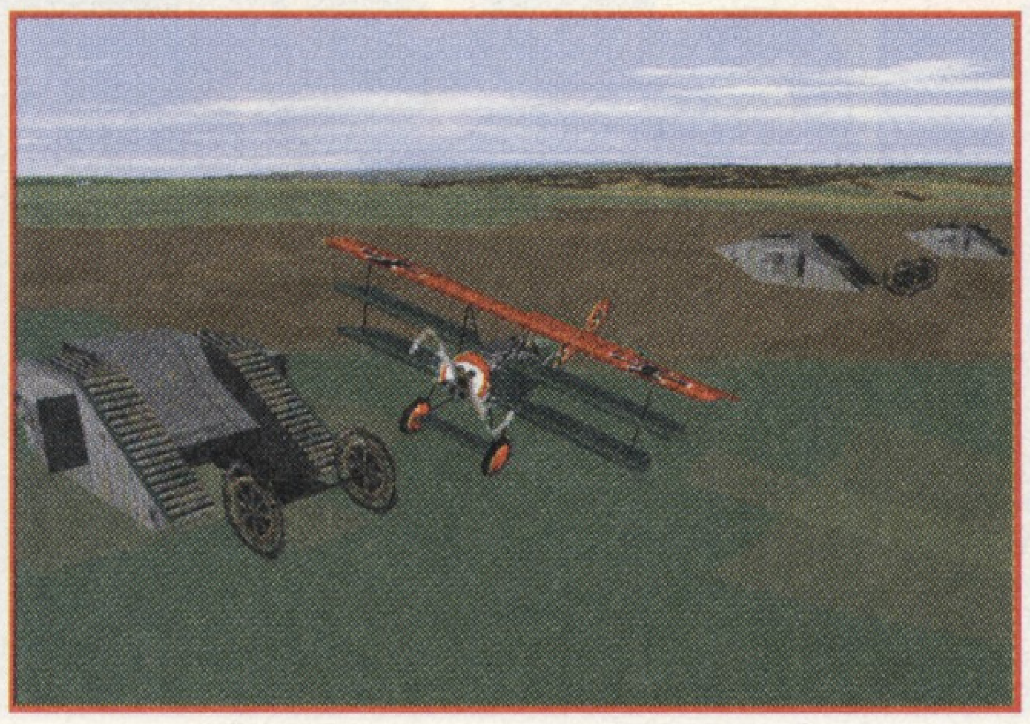
Casa: Sierra **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 99.900



Se i GdR sono stati scarsi, le avventure sono state fin troppe, negli ultimi anni! Oltretutto, da qualche tempo si sta stabilendo l'abitudine di tradurre in italiano le avventure, aspetto che aggiunge una nuova dimensione a questi titoli. Tra questi, figurano *Broken Sword*, *L'Enigma di Master Lu*, e, da poco tempo, *Leisure Suit Larry 7*, l'ultimo episodio della saga del nerd che ha come obiettivo "conoscere" le donne più belle dei videogiochi. In questa ultima avventura, dovrete guidare il nostro Larry in una specie di olimpiade sull'acqua a bordo della nave dell'amore (NON platonico!) per dimostrare all'avvenente capitano di essere il maschio migliore tra quelli a bordo. E non sarà un'impresa da poco...

FLYING CORPS

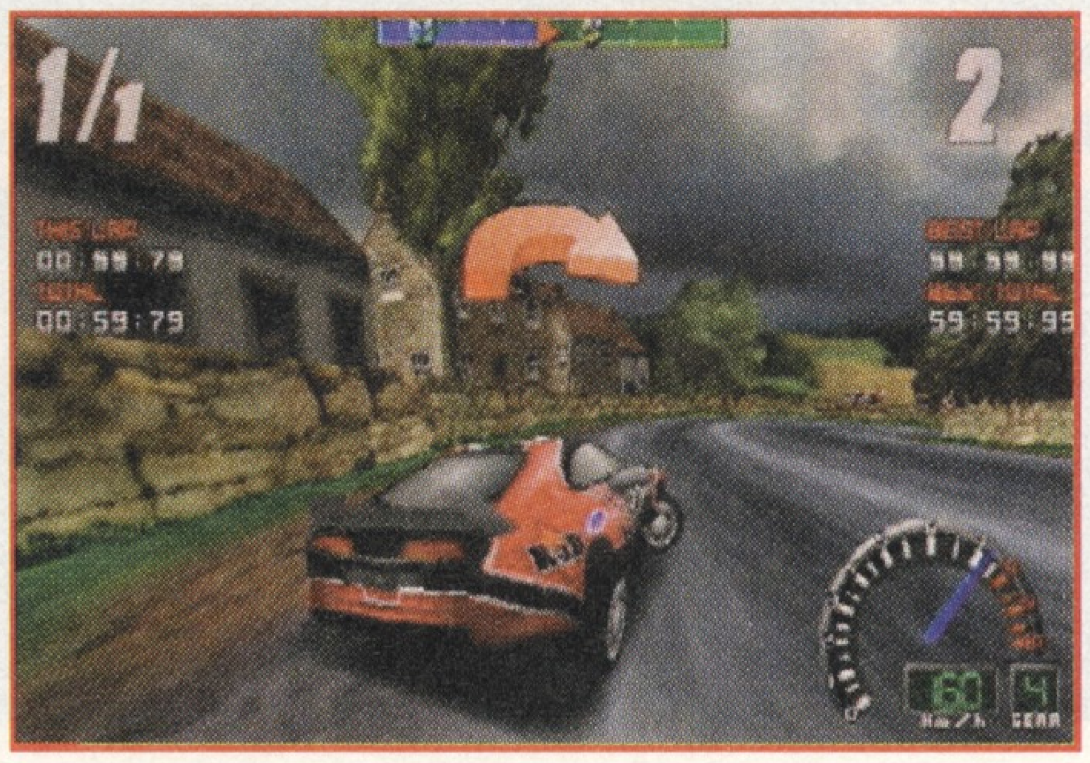
Casa: Empire **Distributore:** CTO **Telefono:** 051/753133 **Prezzo:** 119.900



Siete stanchi di pilotare caccia ultramoderni, in cui basta inquadrare un bersaglio lontano decine di chilometri e premere un pulsante per vederlo sparire in una nube azzurrina? Che ne dite allora di un ritorno all'alba del combattimento aereo, quando per salire in quota con un biplano ci si metteva anche mezz'ora, in cui 250 Km/h era una velocità da capogiro, e in cui la miglior invenzione del periodo fu il sincronizzatore in grado di far fuoco tra le pale dell'elica? *Flying Corps* vi porta indietro ai tempi della Grande Guerra, e vi permette di partecipare a missioni di guerra sia a bordo di caccia alleati che segnati dalla croce teutonica. Da segnalare un realismo a dir poco sorprendente.

SCREAMER 2

Casa: Virgin **Distributore:** Leader **Telefono:** 0332/8743111 **Prezzo:** 79.000



Come ultimo titolo, vi segnaliamo una produzione italiana della Milestone (ex-Graffiti), ovvero l'eccellente *Screamer 2*. Si tratta sicuramente del miglior titolo prodotto nel Belpaese, e in grado reggere il confronto anche con titoli del calibro di *Sega Rally*. Se desiderate saperne di più potete andare a pag. 94 e leggere il nostro speciale dedicato ai giochi di corse. In *Screamer 2*, comunque, potrete cimentarvi in diversi Campionati, correndo in paesi come la nebbiosa Gran Bretagna o il torrido Egitto, contro altre tre vetture da rally. Inutile dire che è possibile giocare in alta risoluzione e in multiplayer.

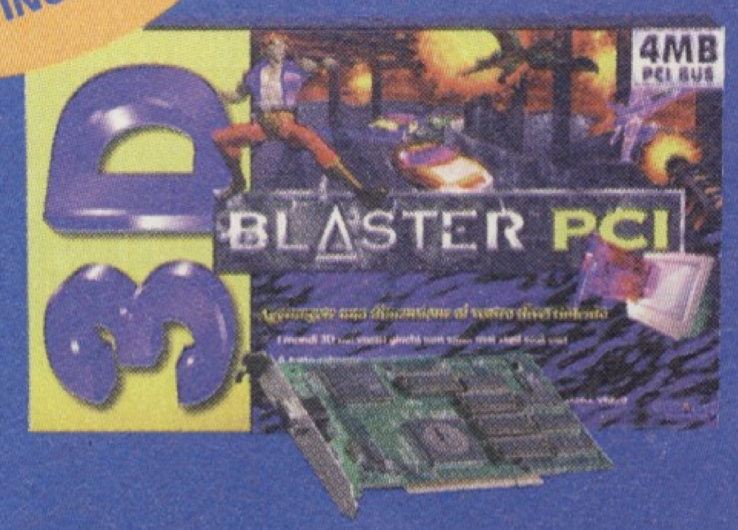
Cosa hanno in comune **tutti** questi grandi giochi 3D?





Sono più belli e più veloci con 3D Blaster da Creative Labs

L. 369.000 IVA INCLUSA*



3D BLASTER PCI INCLUDE	4 MB RAM	Compatibilità PnP	Driver per Windows 95	Numero Max. di colori 16,7 Milioni	Risoluzione Max. 1280x1024
	Giochi:	Rebel Moon	Flight Unlimited TM	Battle Arena Toshinden TM SE	Quake TM Shareware


PC GAME PARADE GARANTITO

Se volete saperne di più, visitate il nostro Entertainment Arcade in 'Creative Zone' **(www.creativelabs.com)**, il sito per chi di giochi se ne intende davvero.

CREATIVE
CREATIVE LABS

* Prezzo medio rilevato

RIVOLUZIONE 3D



La rivoluzione 3D ha una marcia in più e i programmatori di giochi hanno finalmente a disposizione una tecnologia che permette loro di lasciarsi alle spalle l'eredità delle due dimensioni. Per ottenere il meglio dal computer, i videogiocatori di domani avranno sicuramente bisogno di una scheda 3D. Cercheremo di spiegarvi perché, mentre diamo un'occhiata ai più interessanti giochi 3D, valutiamo alcune splendide schede 3D - e vi diciamo anche quale comprare.

Grafica in corsia di accelerazione con la Psygnosis



Formula 1 per PC ha delle prestazioni nettamente migliori della versione per PlayStation. Le texture con filtering e una scenografia più dettagliata sono dei chiari miglioramenti.

Con *Wipeout*, la Psygnosis ha portato la PlayStation all'attenzione delle masse. Ora tocca al best-seller *Formula 1* fare la stessa cosa con gli acceleratori 3D. In effetti, *Formula 1* potrebbe non funzionare neanche, su qualche PC. "Un PC di fascia media, senza acceleratore, non può gestire il numero di poligoni ed il livello di dettaglio che permette la PlayStation", dichiara Martin Chudley, capo della Bizarre Creations, che sta producendo *Formula 1* per i PC. Ancora più controversa è la sua convinzione che Direct 3D sia la risposta definitiva. "Sviluppare un gioco in modo tale che riesca a sfruttare pienamente schede 3D di tre generazioni differenti non sarà facile", dice Chudley. "Per ottenere il meglio da una scheda è necessaria una programmazione a basso livello specifica per il mezzo. Inoltre, è necessario bilanciare la geometria delle scene e l'utilizzo delle caratteristiche già nella fase di progettazione del mondo". Per la recensione completa di *F1*, andate a pagina 84.



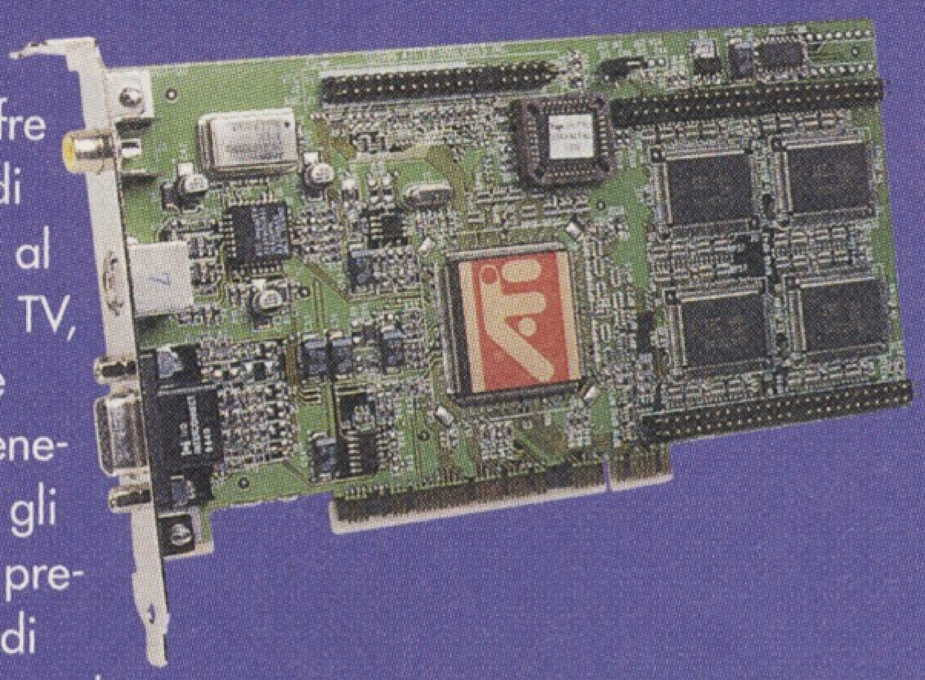
Avete visto i giochi - *Quake, Tomb Raider, F1GP2*. Avete sentito parole inconsuete - Phong shading, filtering bi-lineare, mip mapping. E avete pensato di comprare una scheda - Righteous 3D, 3D Blaster PCI, Matrox Mystique. Ma è ancora troppo facile perdersi negli oscuri meandri delle schede grafiche 3D. Nelle prossime pagine cercheremo di risolvere questo problema. Vi diremo come vengono calcolate le immagini 3D e come il vostro PC le mostra. Esploreremo i termini di questo nuovo gergo, vi diremo perché è questo il momento di comprare una scheda 3D compatibile DirectX. E vedremo alcuni dei giochi più sensazionali che giocheremo nei prossimi tempi.

Tutto quello che dovete fare è proseguire nella lettura.

IN PRINCIPIO

Perché, tutto a un tratto, non si può fare a meno di una scheda 3D? Dopo tutto, non siamo riusciti a sopravvivere senza finora? È vero, quando la

ATI 3D PRO TURBO (8 MB)

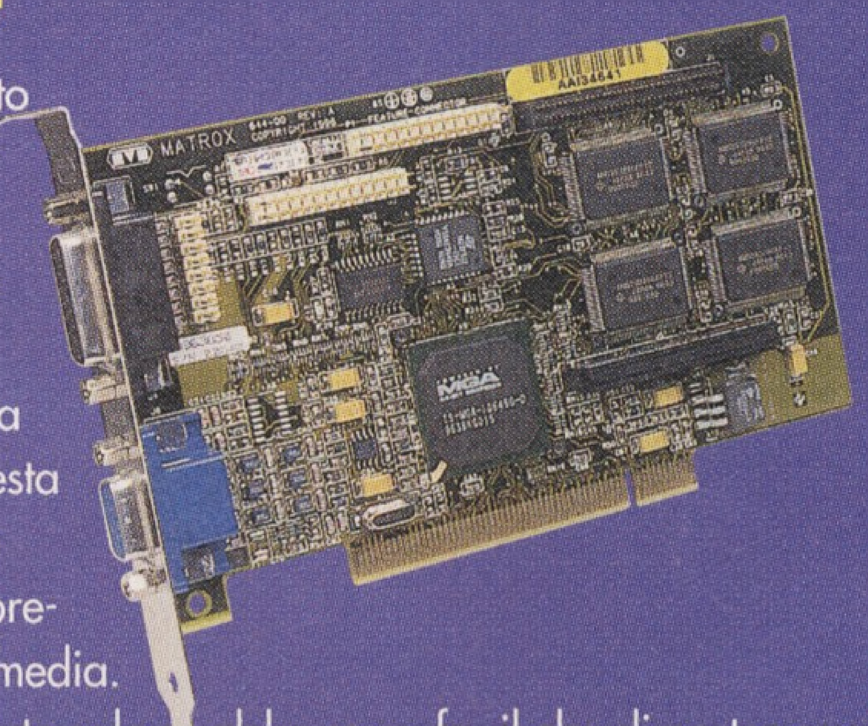


Non si può evitare di notare quanto costino i monitor. Questa scheda offre una soluzione, grazie alla possibilità di collegare il computer simultaneamente al monitor e alla televisione. Le immagini TV, inoltre, vengono gestite ottimamente, e *Quake* su uno schermo televisivo di generose dimensioni è un vero piacere per gli occhi. È una scheda combinata, dalla prestazione nella media sotto ogni punto di vista. Viene offerto anche il supporto per gli standard grafici professionali come OpenGL, oltre a quello per DirectX. Gli 8MB di SGRAM installata - più veloce della VRAM - vi permettono di raggiungere risoluzioni fino a 1600x1200.

Casa	Distributore	Telefono	Prezzo
ATI	Mitas Italia	0471/540900	L. 535.000

Sistema minimo: Pentium, PCI, Windows 3.1
Verdetto: La 3D Pro è una scheda dalle caratteristiche medie, apprezzabile per le risoluzioni che può raggiungere e per l'uscita televisiva.

MATROX MYSTIQUE



Al momento della sua uscita non era stato possibile apprezzare a pieno i vantaggi del filtering bilineare. Ora, grazie alla Righteous e alla Monster, è evidente che la Mystique lascia un po' a desiderare perché, come l'Apocalypse, non supporta questa caratteristica. Ad ogni modo, questa è la scheda più veloce nel campo 2D tra quelle che abbiamo provato, mentre la prestazione 3D è di poco al di sopra della media. Questa scheda era la più veloce in assoluto solo qualche mese fa, il che dimostra quanto rapido sia stato il progresso tecnologico. Un bonus notevole è dato da una scheda aggiuntiva opzionale, chiamata Rainbow Runner, che permette la visualizzazione di filmati MPEG e offre la possibilità di acquisizioni e montaggi video. Se dovete lavorare in Windows potrebbe essere la scelta migliore grazie all'ottimo supporto driver.

Casa	Distributore	Telefono	Prezzo
Matrox	3G Electronics	02/55212483	L. 399.000

Sistema minimo: 486, 4MB, Windows 3.1, PCI
Verdetto: È una scheggia per quanto riguarda il 2D e propone una buona fluidità in 3D, ma la mancanza di alcuni effetti la penalizza un po'.

EF 2000

Non è sorprendente il fatto che la Digital Image Design abbia immediatamente supportato i nuovi acceleratori 3D? *EF2000 Graphics+* è stato specificamente modificato per supportare i chip Rendition Verite e 3DFX, offrendo così una grafica dettagliata in alta risoluzione.

"Ci sono i più convincenti effetti di nebbia e fumo mai visti su un PC," afferma un portavoce. "Le scie dei razzi sono migliori, così come l'effetto profondità e le esplosioni - vi sembrerà di essere presenti!"





PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

ALPHA BLENDING - È una tecnica avanzata di trasparenza che usa un canale monocromatico separato (il "Canale Alpha") per calcolare i livelli di trasparenza di un'immagine in primo piano su un'immagine di sfondo.

ANTI-ALIASING - Rende più dolci le curve e le diagonali, eliminandone la "scalettatura", tramite l'aggiunta di pixel di colore intermedio tra quello della linea e dello sfondo. Richiede moltissima potenza di calcolo per essere utilizzato in alta risoluzione.

CLIPPING - Il processo di rimozione di una parte di immagine al di fuori del campo visivo.

DEPTH CUING - Dà l'impressione della distanza scurendo e sbiadendo i colori in base alla distanza dell'oggetto dal punto di osservazione.

DIRECT 3D - Una API Microsoft che semplifica il processo di programmazione di routine 3D per schede grafiche differenti.

DOUBLE BUFFERING - Tecnica di visualizzazione che utilizza due aree di memoria contemporaneamente per ridurre lo sfarfallio dello schermo. Un fotogramma dell'animazione è creato in una delle due aree - non visibile all'utente - mentre sullo schermo viene mostrato il contenuto dell'altra area, poi vengono scambiate le due aree, e il processo continua.

FILTERING (BI E TRILINEARE) - Un metodo per ridimensionare i pixel delle texture quando ci si avvicina. Invece di renderli semplicemente più grossi, i pixel adiacenti vengono interpolati, cioè calcolati, in modo da sembrare più reali.

FLAT SHADING - Colora un poligono con una sola sfumatura.

GOURAUD SHADING - Colora un poligono assegnando un valore cromatico a ciascun lato, e sfumando il colore all'interno in modo tale da rendere più lisci e arrotondati gli angoli.

MIP MAPPING - Una tecnica che consiste nell'utilizzare texture con differenti risoluzioni a seconda della distanza di un oggetto dall'osservatore.

OPENGL - Un concetto simile a quello di Direct 3D, ma più completo, e creato principalmente per l'uso professionale. Viene usato soprattutto per permettere anteprime veloci nei programmi di grafica 3D.

PERSPECTIVE CORRECTION - La correzione di prospettiva modifica una texture, adattandola all'angolo con il quale la osserviamo.

PHONG SHADING - Senza dubbio il tipo di ombreggiatura più lento e più realistico, consiste nel calcolare l'intensità luminosa di ogni singolo pixel di un oggetto, piuttosto che applicare sfumature o gradienti.

POLIGONO - La forma 2D con la quale vengono costruiti gli oggetti 3D.

RIMOZIONE DI LINEE NASCOSTE - Quando viene creato un oggetto 3D, vengono disegnate tutte le linee che lo compongono. La rimozione di linee nascoste cancella le linee nascoste dell'oggetto (ad esempio, quelle che si trovano sulla faccia posteriore).

TEXTURE (O TEXTURE MAP) - Un'immagine che viene "avvolta" attorno a un oggetto 3D.

VISUALE - Una finestra che dà su una scena 3D. È la parte di scena visibile dal punto d'osservazione.

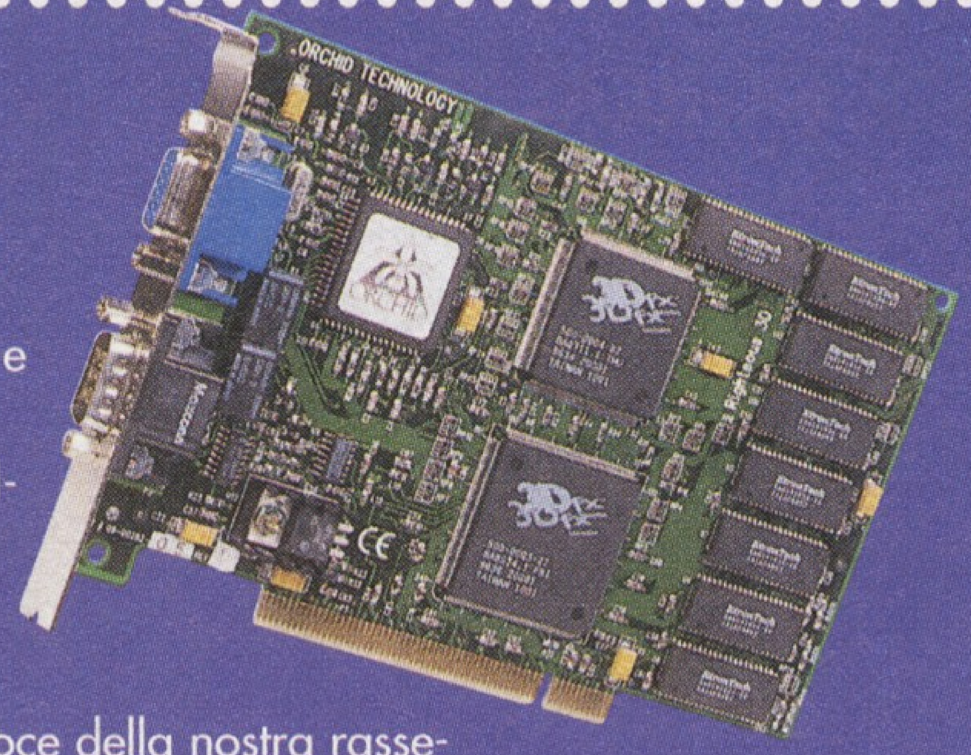
WIREFRAME - Un rapido metodo per visualizzare oggetti 3D, utilizzando solo linee.

Z-BUFFERING - Vengono conservati i dati che riguardano la posizione di un oggetto sull'asse delle Z (che rappresenta la profondità), cosicché il computer può calcolare quanto è lontano, e quali oggetti gli stanno davanti o dietro. Utile per la rimozione di linee nascoste

Terra venne invasa dagli *Space Invaders*, alla fine degli anni '70, eravamo tutti a bocca aperta. Ma non trovate che *Space Invaders* (il primo titolo da sala giochi in cui si sparava a degli alieni che volevano invadere la Terra) e i suoi discendenti diretti sembrino un po' "piatti"? Nei vecchi classici ci si muoveva a destra e sinistra, su e giù, ma non si poteva andare *dentro* lo schermo. Questo perché erano bi-dimensionali (2D).

I giochi 2D ci portano in un mondo irrealmente sottile. I programmatori hanno cercato di trovare qualche trucco per nascondere questo semplice fatto, come la prospettiva isometrica di *Command&Conquer* (il papà di *Red* Alert) o lo scenario quadrettato di *Space Harrier*. Ma niente di tutto questo è paragonabile al realismo dei giochi 3D. Non stiamo affermando che i primi programmatori fossero degli imbecilli, naturalmente. In effetti, non appena i computer sono stati abbastanza potenti, hanno iniziato a creare giochi 3D. Purtroppo, questo gene-

RIGHTEOUS 3D

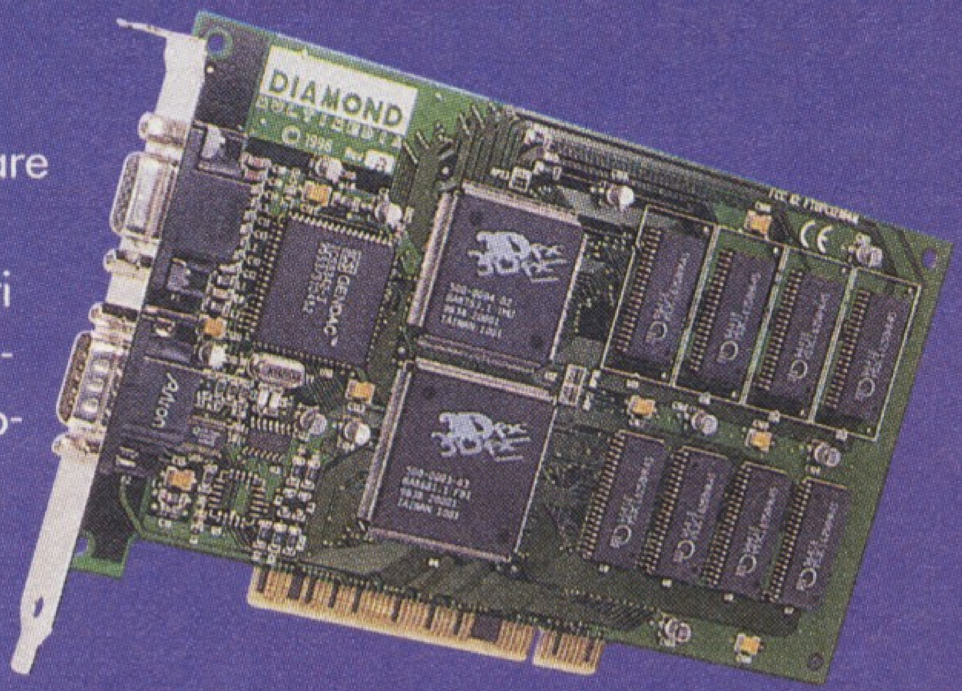


Basata sul chip 3DFX Voodoo, la Righteous 3D è un acceleratore 3D dedicato. Si installa in uno slot PCI, e viene connessa alla scheda 2D per mezzo di un cavo esterno che la collega all'uscita VGA della scheda grafica. Sulla Righteous troverete poi un'uscita alla quale collegare il monitor. Questa è la scheda più veloce della nostra rassegna, e quella con la migliore varietà di effetti. Per dovere di cronaca bisogna segnalare che il numero di poligoni mossi dalla 772 di Number 9 è leggermente superiore, ma la prestazione globale non si avvicina neanche a quella della Righteous. Questa scheda viene fornita con sette giochi e demo e, inutile a dirsi, supporta Direct 3D.

Casa	Distributore	Telefono	Prezzo
Orchid	Nova Computer	0541/953234	L. 550.000

Sistema minimo: Pentium 90, 8MB, slot PCI 2.1, DOS 6, VGA
Verdetto: Il massimo per il videogiocatore professionista. Costa qualcosa in meno della Monster ed è virtualmente identica.

MONSTER 3D



la Diamond è riuscita finalmente a tirare fuori una scheda eccellente, dopo gli altalenanti risultati delle sue precedenti schede 3D. La Monster 3D è una scheda dedicata, che utilizza lo stesso velocissimo chip 3DFX Voodoo che troviamo nella Righteous. Sebbene sembri leggermente più lenta della Righteous, la Monster è dotata di drivers migliori, che offrono un maggior spettro di risoluzioni e frequenze di refresh per il monitor. La scheda monta 4MB di EDO RAM, e nel pacchetto troviamo 20 fra giochi e demo, tra i quali anche una versione ridotta di *Tomb Raider*. Anche il prezzo è interessante.

Casa	Distributore	Telefono	Prezzo
Diamond MM	Diamond MM	02/813448	L. 583.000

Sistema minimo: Pentium 90, 8MB, slot PCI 2.1, DOS 6, VGA
Verdetto: Costa qualcosa in più rispetto alla Righteous e offre qualche gioco in più nella confezione. A voi la scelta.

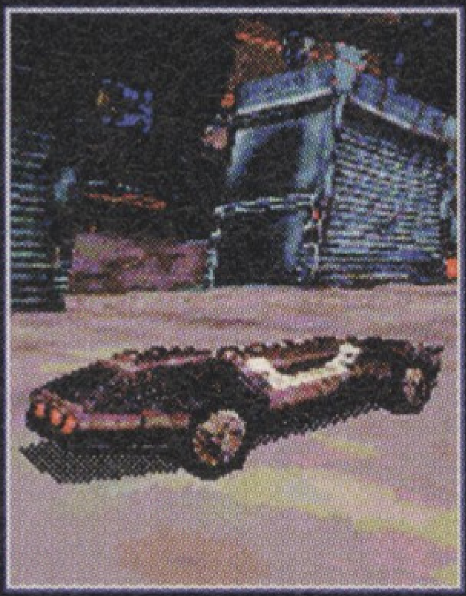


Il 3DFX migliora sensibilmente l'aspetto di *Cyber Gladiators* della Sierra. Peccato che non faccia altrettanto per la giocabilità.



Con il supporto per Apocalypse 3D, *Apache AH64* della Eidos Interactive (di prossima uscita) sembra quasi un simulatore militare.

HARD OPPURE SOFT



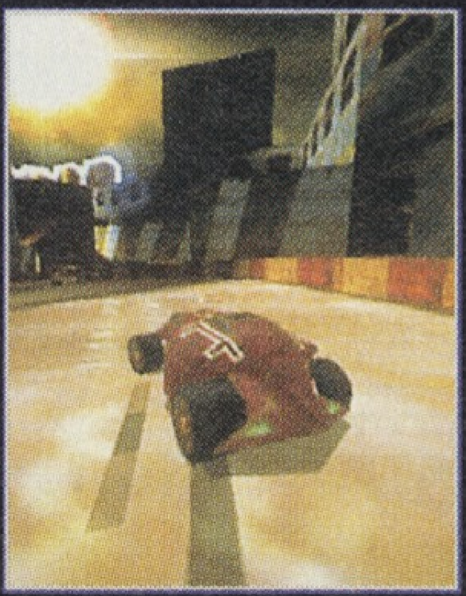
Ecco POD senza la Righteous 3D...

La UBI Soft ha ricevuto un sacco di pubblicità per *POD*, presentato da Intel come prodotto per MMX. Attualmente, però, la loro attenzione si rivolge alle schede 3D. noi siamo riusciti a vedere questo gioco su tre differenti computer - un P200, un P200 con scheda Righteous e un P120, anch'esso con la medesima scheda. *POD* con una scheda 3D è stata una rivelazione. Le texture erano dettagliate, le macchine venivano riflesse sulle pareti della pista (grazie all'MMX) e i percorsi scorrevano velocemente. Sul P200 senza scheda 3D, l'animazione sembrava più lenta, era evidente l'apparire di oggetti in distanza e le texture erano più "pixellate". Un'ulteriore prova dell'importanza della scheda 3D si ha vedendo *POD* sul P120 con Righteous. A parte una fluidità leggermente ridotta, le differenze tra il P200 e il P120 con la medesima scheda erano virtualmente inesistenti.

Quindi, nonostante gli stretti legami di *POD* con l'MMX, è evidentemente richiesta una scheda 3D per ottenere il meglio da questo gioco.

"Dal punto di vista del giocatore, una scheda 3D è un upgrade più vantaggioso dell'MMX", dichiara James Sutherland, assistente tecnico alla UBI Soft. "Il chip 3DFX è impressionante, ha un mip-mapping migliore del Nintendo 64".

Per la recensione completa di *POD*, andate a pagina 71.



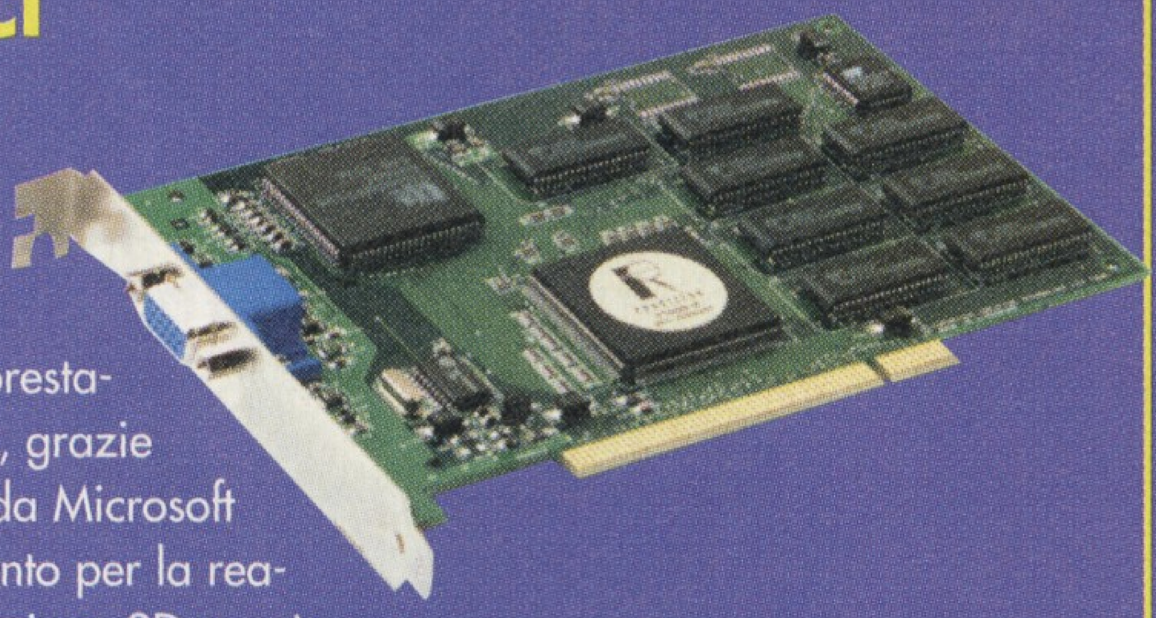
...ed ecco la versione accelerata. Notate la definizione della pista, anche da vicino.

re di titoli richiedono un gigantesco dispendio di potenza di calcolo. Con i giochi 2D, tutto quello che viene richiesto al computer è muovere un oggetto (un'astronave, per esempio) da un punto all'altro dello schermo, e aggiornare lo sfondo. Nei mondi 3D, invece, ogni volta che il punto di vista cambia è necessario ridisegnare tutto lo spazio visibile. Alcuni oggetti potrebbero scomparire, altri potrebbero diventare visibili, e gli angoli e le ombre verranno modificati. Questo è il motivo per cui i primi giochi 3D erano così semplici. *Elite*, ad esempio, era un gioco spaziale in cui potevamo guidare un'astronave in un universo 3D. La tecnologia era molto primitiva - solo qualche asteroide come compagno di viaggio, e un'astronave disegnata solo con delle linee (chiamate vettori o wireframe).

L'EVOLUZIONE DELLA GRAFICA 3D

Lo sviluppo successivo fu la grafica 3D solida. Il concetto è quello di rea-

3D BLASTER PCI

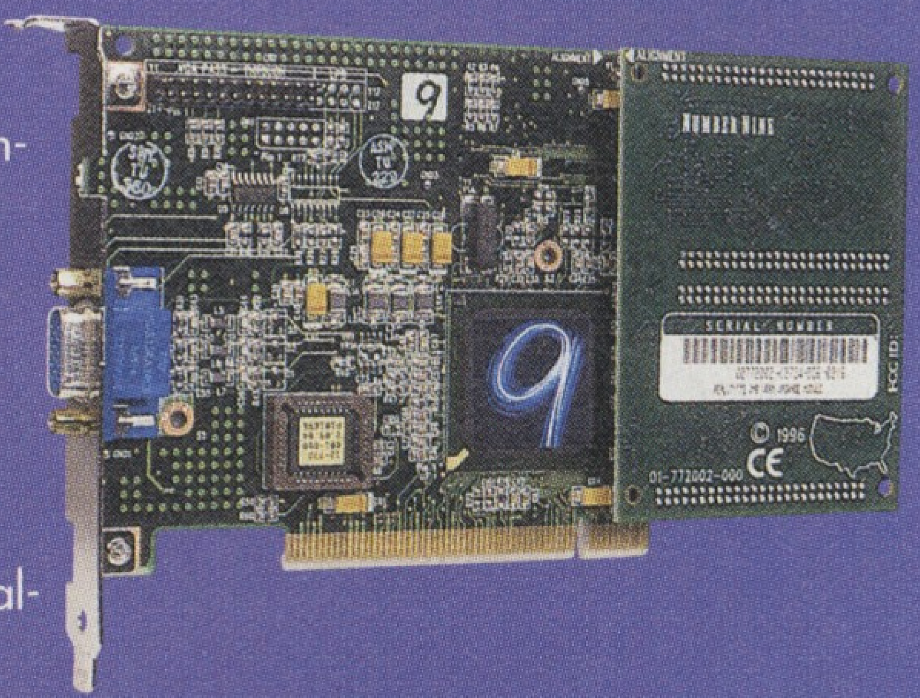


Già il nome Creative è una garanzia di qualità per una scheda che si è da subito imposta all'attenzione degli sviluppatori per le prestazioni eccellenti in ambito 3D, grazie al chip Rendition, utilizzato da Microsoft come piattaforma di riferimento per la realizzazione di Direct3D. La sezione 2D non è proprio il massimo, se paragonata a quella di altre schede da noi prese in esame, ma aggiornamenti continui di driver e BIOS (il programma di comunicazione diretta con la macchina) stanno portando sensibili miglioramenti alle caratteristiche in questo ambito. Davvero scandalosa, purtroppo, la velocità in VGA bassa risoluzione, ma si tratta ormai di una modalità ignorata da tutti i giochi dell'ultima generazione e di conseguenza non dovrebbe essere un difetto che si farà sentire a lungo.

Casa	Distributore	Telefono	Prezzo
Creative Labs	Creative Labs	02/8228161	L. 369.000

Sistema minimo: Pentium, 8MB, slot PCI, Windows 95
Verdetto: se dovete cambiare scheda grafica e dovete principalmente giocare, si tratta di un'ottima soluzione.

9 FX REALITY



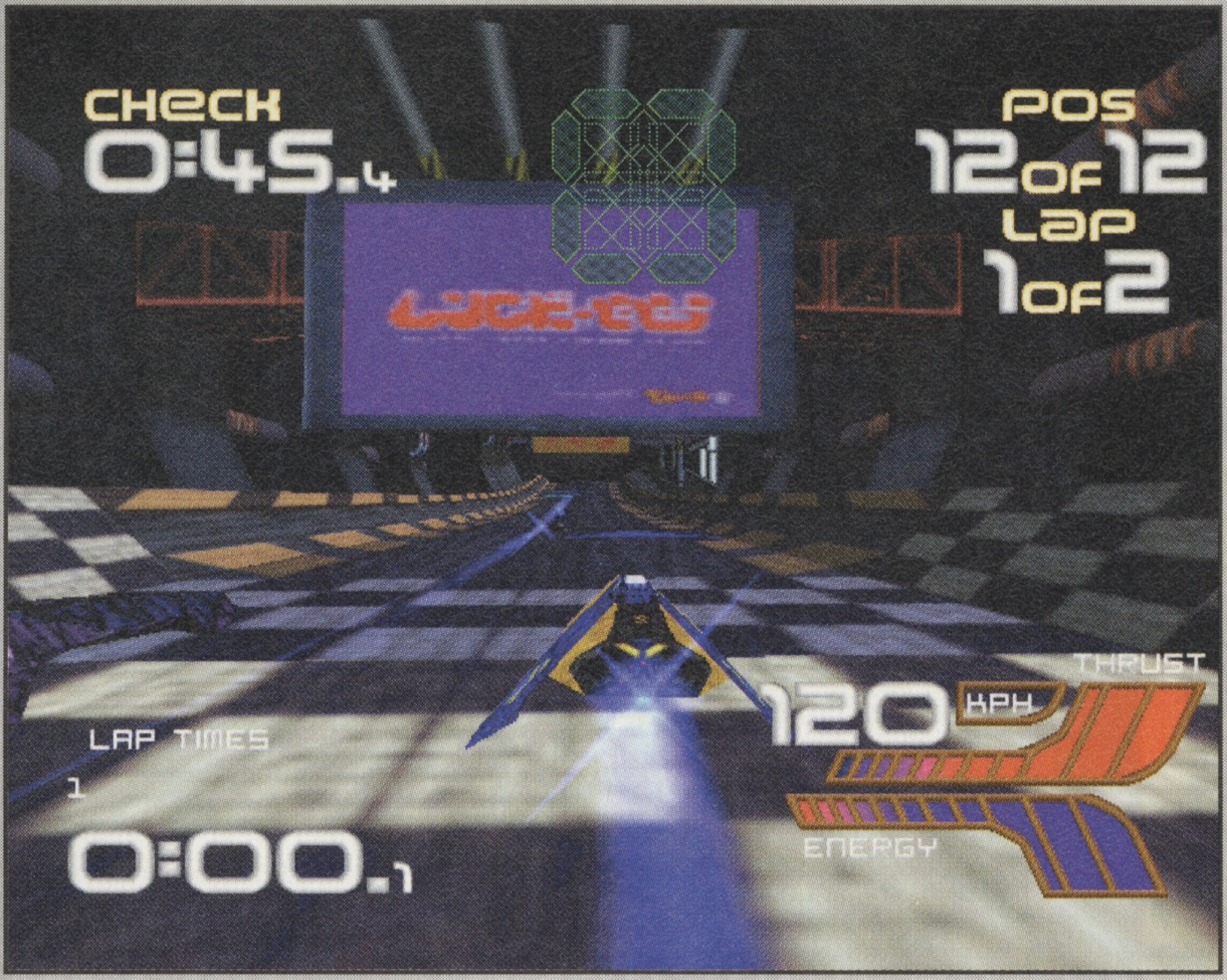
Se la prestazione 2D vi interessa quanto quella 3D, la Reality 772 potrebbe fare al caso vostro. Utilizza il processore ViRGE VX 3D, che offre una buona performance globale. La Reality se la cava bene sotto tutti gli aspetti, senza eccellere in nessuno. In effetti, la quantità di poligoni mossi dalla 772 è quella più alta che abbiamo riscontrato, sebbene le sue altre caratteristiche siano lungi dall'essere spettacolari. La Mystique è certamente più veloce in entrambe le aree, ma è priva di qualunque tipo di filtering, dunque la 772 potrebbe essere una scelta migliore. Considerate, però, che il supporto degli sviluppatori al chipset Virge non è eccezionale.

Casa	Distributore	Telefono	Prezzo
Number 9	Computer Store	02/26964466	N.D.

Minimum system: 486, 4MB, PCI, 3MB su hard disk, Windows 3.1
Verdetto: Non sarà straordinaria, ma se vi interessano delle buone prestazioni 2D,la Reality 772 potrebbe fare al caso vostro.

SPAZZATI VIA

Con una scheda 3D, la versione per PC di *Wipeout 2097* fa mangiare la polvere a quella per PlayStation. La risoluzione è doppia (640x480 su PC), oltre alle texture con correzione prospettica. Invece che supportare schede specifiche, *Wipeout 2097* sarà compatibile con lo standard Direct 3D, e dovrebbe essere disponibile per l'estate. Potrebbe trattarsi del miglior gioco di corse che si sia mai visto su PC.



Oltre al supporto Direct3D e MMX, il codice di *Wipeout 2097* è stato riscritto per sfruttare fino in fondo le capacità di calcolo in virgola mobile dei processori di classe Pentium.

RAM E ANCORA RAM

Per ottenere il meglio dalla vostra scheda 3D avrete bisogno di 4MB di memoria video installata. Una schermata con migliaia di colori (16 bit), alla risoluzione di 640x480 richiede 600K di memoria. Dunque, utilizzare il double buffering richiede 1200k. E fin qui tutto bene. Tuttavia, ormai molti chip supportano lo Z-buffering. Questo richiede di immagazzinare un valore Z per ogni pixel, per determinare se i pixel di un poligono che deve essere disegnato si posizioneranno davanti o dietro ai pixel già presenti. Nuovamente, per la stessa scena, sono necessari altri 600k, che sommati ai precedenti danno un totale di 1800k. Sebbene possa sembrare che ci sia memoria a sufficienza per permettere di usare queste tecniche in 2Mb, in realtà la configurazione della memoria grafica lo rende impossibile. Per usare lo Z-buffering con 2MB, è spesso necessario ridurre la risoluzione. Inoltre, le texture vengono immagazzinate nella memoria video. È possibile immagazzinarle nella memoria principale del computer per fare posto a nuove texture, ma (solitamente) solo durante l'aggiornamento dei frame. Alcune schede supportano la compressione delle textures, ma la maggior parte richiedono texture a 16 bit, non compresse, le quali vanno a occupare fino a due mega di video RAM. Dunque, una scheda video 3D con soli due MB porterà a texture ridotte di due o più volte, il che porta a un ulteriore degrado della grafica. In conclusione, se volete una scheda configurata al meglio, cercatene una con 4MB.

lizzare gli oggetti a partire da poligoni, che vengono successivamente colorati. Poco dopo, i PC divennero sufficientemente potenti da permettere l'utilizzo del texturing. Invece di utilizzare un semplice colore, i poligoni vengono ricoperti da un'immagine che rappresenta un materiale (o texture). Questo permette di realizzare una parete che sembri fatta di pietra, ad esempio. *Wolfenstein 3D*, *Doom*, e *Magic Carpet* erano i primi esempi di giochi per PC che facevano uso di texture.

Rapidamente, questa tecnologia si sviluppò, dando vita a giochi come *Quake*. Le texture dei poligoni ora vengono ridimensionate a seconda della loro distanza. Nuovi tipi di effetti luminosi e di effetti che suggeriscono la profondità aggiungono un nuovo livello di realismo.

Quasi da un momento all'altro, ci siamo accorti che i migliori giochi sono ora in 3D. È un bene, perché sono estremamente realistici, ma anche un male, perché richiedono

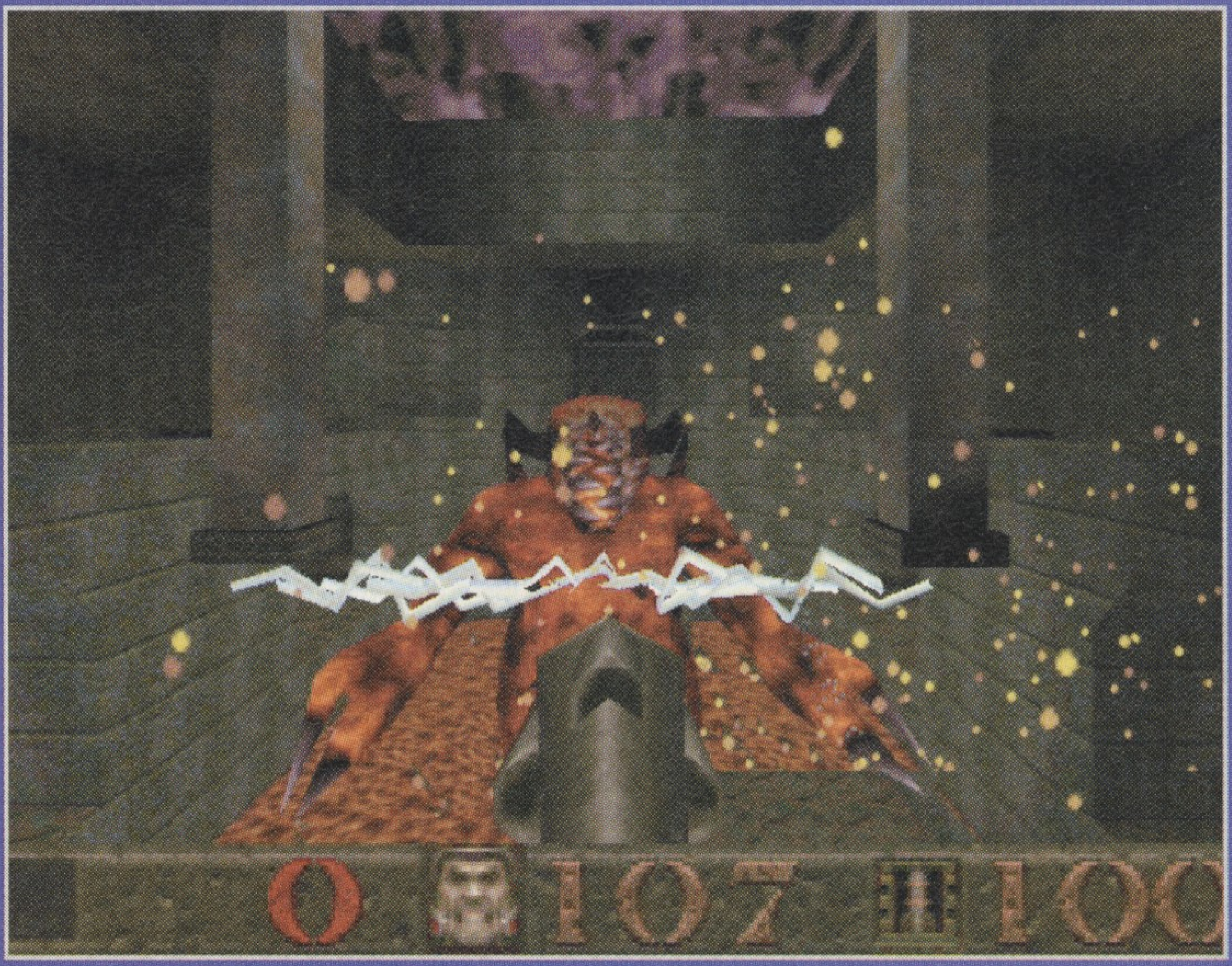
APOCALYPSE 3D



L'Apocalypse è un acceleratore 3D dedicato, l'unico della nostra rassegna che comunica con la vostra scheda grafica tramite il bus PCI, piuttosto che usare cavi esterni. L'idea è notevole, ma potrebbe portare a qualche serio problema se la vostra motherboard non è delle migliori o non è configurata ottimamente. Inoltre, l'Apocalypse non gradisce particolarmente la convivenza con le schede Matrox. Tuttavia, una volta che siamo riusciti a farla andare, la prestazione era seconda solo a quella delle schede basate sul chip Voodoo. C'è purtroppo un grosso difetto, cioè la mancanza di filtro bi o trilineare, che ne riduce la qualità grafica.

Casa	Distributore	Telefono	Prezzo
ATI	**Noax Multimedia**	**06/ 6872169**	**L. 530.000**

Sistema minimo: Pentium 100, 16MB, scheda video da 2MB comp. DirectDraw
Verdetto: Veloce, soprattutto con un PC adeguato. L'assenza di filtering è deludente. Ne è attesa una nuova versione.



Un patch OpenGL per *Quake* è disponibile in Internet: www.idsoftware.com

COME VENGONO CREATE LE SCENE 3D?

Indipendentemente dal processore, le scene 3D vengono sempre generate in maniera piuttosto simile. Il primo passo è la creazione della geometria della scena, che significa collegare i poligoni in modo tale da costruire le forme che utilizzeremo per costruire gli oggetti 3D. Posizionando i poligoni uno di fianco all'altro in uno spazio 3D si può dare l'impressione della solidità e della profondità. Il passo successivo è l'aggiunta delle texture, per simulare i materiali. Le texture sono immagini che ricoprono un oggetto 3D. Le texture hanno una distanza ottimale di osservazione all'interno del mondo 3D - in altre parole, sono più belle a vedersi quando hanno una certa dimensione, quindi si utilizza il filtering per ridimensionarle. Questo permette di avere texture più definite, a prescindere dalla loro distanza e dimensione.

A questo punto si passa allo shading (ombreggiatura) delle textures, che renderà il loro colore più appropriato alle condizioni di illuminazione. Ci sono tre tipi di shading - Flat, Gouraud e Phong - ciascuno più efficace e complesso del precedente.

Lo shading aiuta anche a rimuovere gli spigoli tra i poligoni adiacenti. Successivamente vengono applicati gli effetti atmosferici, come trasparenza, nebbia e sfocatura in lontananza. Infine, il programma deve calcolare quanta parte del modo 3D è visibile dal punto di osservazione, per creare ciò che verrà mostrato sullo schermo (la visuale).

Questa immagine viene mandata al buffer sulla scheda grafica. Alcune schede hanno un solo buffer, che viene immediatamente utilizzato per aggiornare lo schermo. Le schede migliori ne hanno due, in modo tale che, mentre viene mostrata un'immagine, si può calcolare la successiva senza effetti negativi su quella che viene mostrata nella visuale in quel momento. Il double buffering produce una transizione più fluida tra un fotogramma e il successivo, poiché lo sfarfallio prodotto dall'aggiornamento del fotogramma avviene al di fuori della nostra visuale. Ricordiamo comunque che, dato che l'immagine 3D verrà comunque mostrata in 2D, la velocità della sezione 2D è estremamente importante.



Ruotando il logo Gmc con correzione prospettica, l'angolo della texture cambia di conseguenza. Senza correzione, la scritta rimane piatta e bidimensionale.

Vediamo le cose in prospettiva

Le schede 3D rendono pratica e fattibile la manipolazione delle texture in tempo reale, con evidenti benefici per l'aspetto dei giochi. Il ridimensionamento delle texture in modo tale che i pixel non siano evidenti neanche da vicino è una tecnica ben nota, ma anche la correzione prospettica gioca un ruolo importante. Quest'ultima fa sì che quando vediamo uno scorcio di un oggetto, la texture su di esso cambi realisticamente, in accordo con l'angolazione con la quale la vediamo.

Il futuro del 3D

Il 1997 è un anno promettente per i produttori di schede 3D. Tuttavia, nel prossimo futuro, un successo di massa delle schede 3D risulterà probabilmente nella migrazione di chip 3D dedicati, dalle schede di espansione alla motherboard (come è successo con le schede sonore ed alcune schede grafiche). Questo porterà a un 3D più economico per noi, con la conseguenza di permettere agli sviluppatori di rivolgersi a una base di installato nettamente più ampia. E nel frattempo, i produttori di schede video potrebbero inventare chissà quale incredibile tecnologia...

grandi prestazioni dal processore (CPU) del vostro computer. Senza hardware aggiuntivo, i giochi come *Tomb Raider* si affidano interamente alla CPU per generare i paesaggi 3D. Più è lenta la CPU, più è lenta l'animazione del mondo. L'aumento del livello di dettaglio aumenta di conseguenza le esigenze in termini di potenza di calcolo.

Nel corso dell'ultimo anno è diventato chiaro che nemmeno i continui miglioramenti apportati al processore Pentium da parte di Intel possono rimanere al passo con i giochi più avanzati. Era evidentemente necessaria una soluzione, trovata nei processori 3D dedicati e l'API Direct3D della Microsoft.

MICROSOFT PIGLIATUTTO

Con Windows 95, la Microsoft ha creato un ambiente che dovrebbe permettere a quasi ogni programma di girare adeguatamente. Uno dei punti deboli, però, sono proprio i giochi, estremamente esigenti in termini di memoria e potenza di calcolo. La soluzione proposta da Microsoft è un set di API (Interfaccia di programmazione) chiamate DirectX, che permette ai programmatori di semplificare la creazione del codice.

Per i programmatori di videogiochi, gli elementi più importanti sono Direct Draw, Direct Input, Direct Sound e Direct 3D.

Ogni scheda grafica ha dei driver appositi (si tratta di programmi che consentono la comunicazione della scheda con il vostro computer). Prima dell'avvento di DirectX, la CPU generava l'immagine, che veniva inviata alla scheda video attraverso il driver. Sfortunatamente, ogni scheda video aveva capacità diverse, e un'immagine che andava bene su una scheda avrebbe potuto non essere neanche visibile su un'altra scheda. Lo standard VESA venne introdotto per cercare di rendere più uniformi le possibilità delle schede, ma rimanevano comunque delle schede che non supportavano lo standard. Supportare queste schede era dispendioso per i programmatori, i quali dovevano modificare il codice per ogni scheda. Era anche frustrante per i possessori di schede video avanzate, le cui potenzialità non venivano sfruttate.

DirectX è il tentativo di Microsoft di risolvere la situazione, semplificando il processo di creazione delle immagini e rimuovendo la necessità di supportare schede particolari. È un insieme di routine (piccoli programmi) software che vengono richiamate dall'interno del programma. È indipendente dall'hardware, dunque i programmatori possono limitarsi a scrivere una porzione di programma DirectX, lasciando ai produttori il compito di creare schede compatibili con esso.

E A PROPOSITO DEL 3D?

Direct 3D è una parte delle API DirectX. È un gruppo di istruzioni e protocolli atti a generare immagini 3D. Queste istruzioni possono essere eseguite dalla CPU, oppure, se si è in possesso di una scheda grafica compatibile Direct 3D, possono essere smistate al processore dedicato a bordo della scheda.

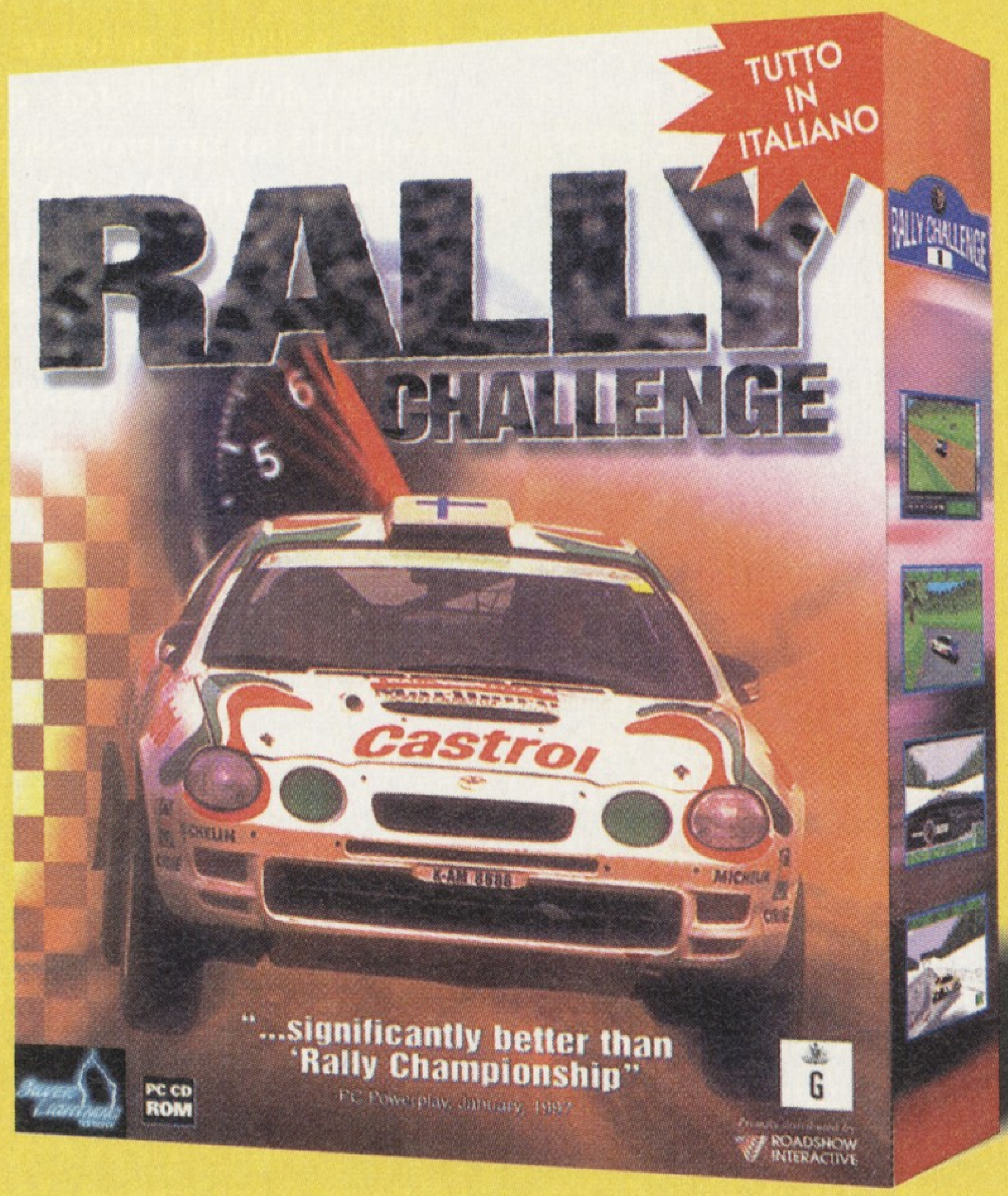
Non tutte le schede grafiche possono eseguire tutte le routine Direct 3D. Più precisamente, le tecniche più avanzate, come Phong shading, trasparenze, nebbia e Z-buffering non vengono gestite in molte schede. Comunque - e questa è la parte bella di Direct 3D - quando viene richiamato, Direct 3D, controlla la vostra scheda, per accertarsi di quali siano le sue capacità e si adatta di conseguenza. Se la scheda non supporta una caratteristica Direct 3D richiesta dal pro-

È USCITO RALLY CHALLENGE.

FANGO, GHIACCIO E TORNANTI.



Metti a dura prova la tua capacità di rallysta. Ascolta i consigli del tuo navigatore, Claudia Peroni, e spingiti a tavoletta sui percorsi dove si svolgono i rally più famosi. Non è una passeggiata: la tua macchina si comporta esattamente come nelle situazioni reali di gara, con tanto di sbandate, testacoda, guasti tecnici e tutti gli altri imprevisti che caratterizzano le corse rally. E c'è di più: il gioco si fa ancora più appassionante per chi volesse misurarsi via rete o via modem con altri piloti. Sei pronto alla sfida?



ROADSHOW INTERACTIVE

SPONSORIZZATO DA: TOYOTA Castrol 555

Nativo per Microsoft Windows Windows 95

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

IL PIU' REALISTICO SIMULATORE DI CORSE RALLY.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

TERRACIDE: Ciò che la vostra scheda può fare

Terracide è uno dei primi giochi per Direct3D. Oltre a supportare il bi-linear filtering, utilizza anche capacità specifiche delle schede, come alpha blending e traslucenza. Qui sotto vedete delle immagini che mostrano quello che il supporto 3D di *Terracide* è in grado di fare. Se vi piace ciò che vedete, sappiate che dovrebbe essere nei negozi già questo mese.



Terracide con alpha blending attico...



...e con alpha blending disattivato.



La cabina di pilotaggio con illuminazione standard.



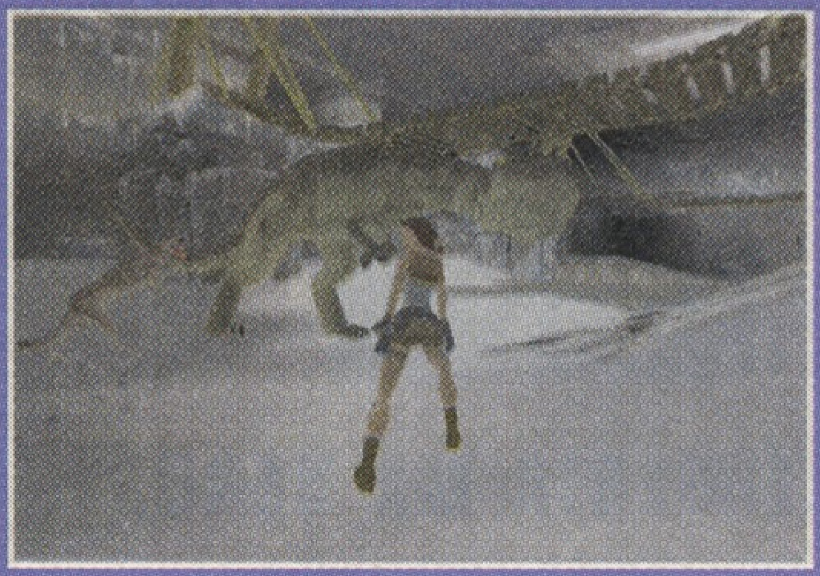
Illuminazione colorata, controllata via hardware



Un effetto come questo non rallenta il computer, grazie alla scheda 3D.



Osservate le astronavi che passano alla finestra



Un patch gratuito per i possessori di schede 3DFX trasforma *Tomb Raider* in una esperienza quasi cinematografica.

gramma, questa caratteristica verrà emulata via software (molto più lentamente, è ovvio), o esclusa interamente.

Bisogna comunque notare che la versione attuale di Direct 3D non fa la minima differenza, a meno che la vostra scheda non sia dotata di driver che lo supportino.

LA NASCITA DELL'MMX

Ulteriori benefici arrivano dall'MMX, il nuovo processore Pentium. I dati multimediali vengono gestiti direttamente dall'MMX, grazie a 57 nuove istruzioni del processore. Un Pentium MMX può eseguire programmi multimediali fino al 60% più velocemente rispetto a un Pentium standard. Alcuni miglioramenti nell'architettura generale del processore permettono agli MMX di eseguire i programmi non specificamente sviluppati per esso con velocità fra il 10 e il 20% superiori alla norma.

Poiché il Direct 3D è una API basata sul software, noterete un miglioramento del 20% circa, quando viene eseguito su un processore MMX. Ma quando uscirà Direct X 5.0, predisposto per lo sfruttamento dell'MMX, questa cifra dovrebbe salire notevolmente.

Tuttavia, i processori MMX non hanno supporto nativo per ogni comando Direct 3D, dunque, sebbene l'MMX sia meglio che niente, non può certamente competere con un processore 3D dedicato. Se possedete un processore MMX e una scheda grafica 3D, comunque, essi lavoreranno in tandem per offrirvi una prestazione ancora superiore.

MA ALLORA PERCHÉ SONO COSÌ IMPORTANTI LE SCHEDE 3D?

Le schede grafiche 3D sono potenti perché sono assegnate esclusivamente alla manipolazione di oggetti 3D. Proprio come i processori MMX hanno delle istruzioni specifiche per manipolare i dati multimediali, i processori 3D ne hanno di equivalenti, adatte a creare immagini 3D. I comandi sono specifici per ogni famiglia di processori 3D (sebbene schede grafiche di diversi produttori siano frequentemente basate sullo stesso chip 3D, prodotto da una terza parte). Se i programmatori vogliono, possono scrivere programmi che non usino assolutamente Direct 3D. Tuttavia, sebbene ciò possa offrire qualche beneficio, in realtà significa che un programma scritto specificamente per una scheda non funzionerà su un'altra. Quando le specifiche Direct 3D erano ancora in fase di sviluppo, successe proprio questo. Ogni produttore voleva i migliori giochi per la sua scheda, e pagava gli sviluppatori di software perché adattassero i programmi per essa. In ultima analisi, questo ha portato a una perdita di reputazione del mercato, poiché nessuna scheda poteva vantare un supporto diffuso dalla comunità di produttori di software. È questo ciò che rende così importante Direct 3D. Possiamo sperare che ogni scheda acquistata di questi tempi offrirà un miglioramento della prestazioni 3D, purché il gioco supporti Direct 3D.

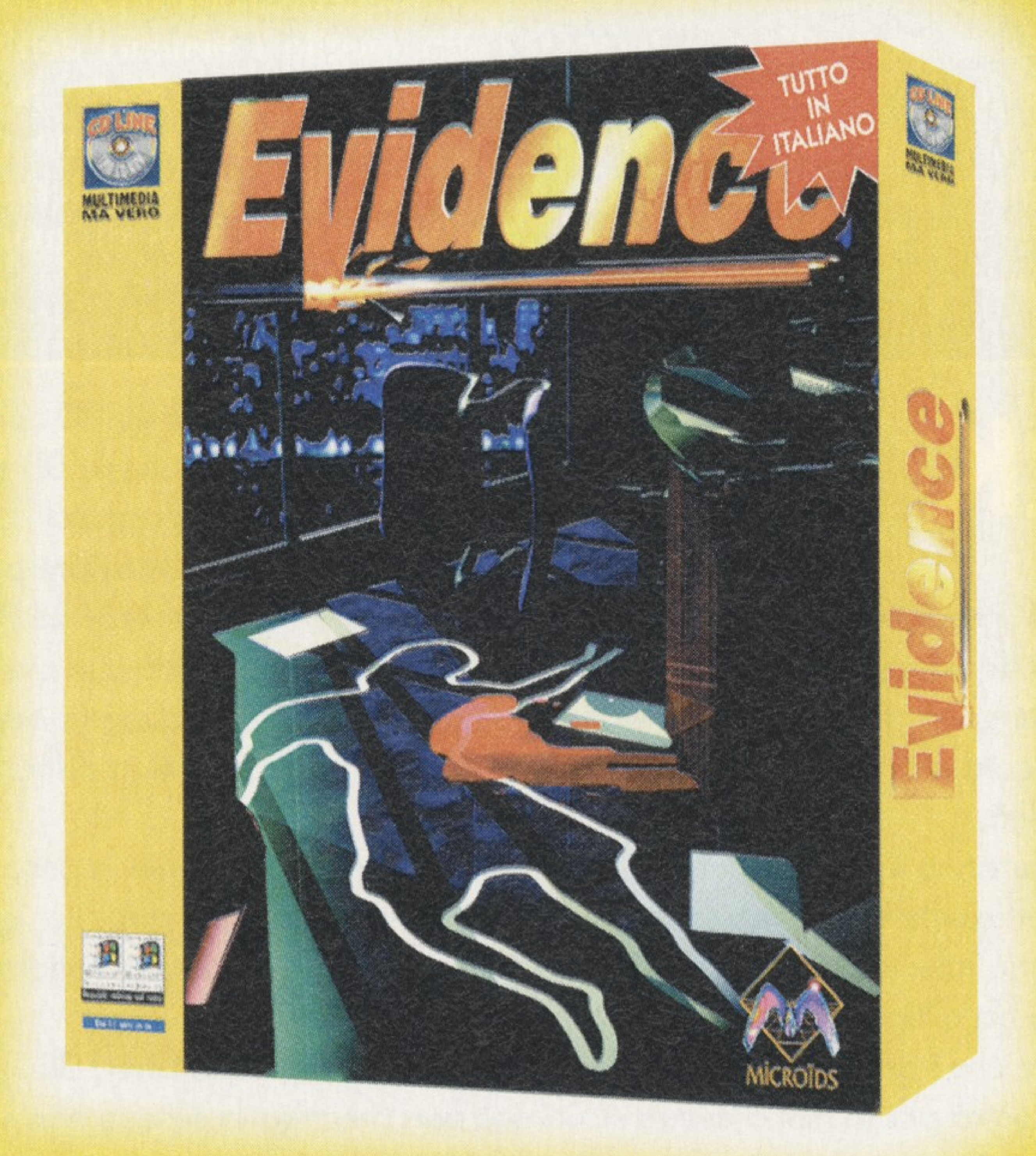
È USCITO EVIDENCE.

PIÙ GIALLO DI QUESTA PAGINA.

Chi ha ucciso Sara Hopkins? Naturalmente secondo la polizia e la TV Locale, il colpevole sei tu. E ti restano solo poche ore per svolgere le tue indagini, mettere insieme tutti gli indizi e scoprire il vero assassino.

MICROÏDS

Evidence è il perfetto mix tra un gioco d'azione, con addirittura inseguimenti in auto velocissimi, e un vero e proprio giallo intrigante pieno di indizi e di spettacolari



animazioni 3D in tempo reale, che ti terrà incollato al computer con il fiato sospeso.

Compatibile Microsoft Windows Windows 95 PlayStation

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

IL MIX PERFETTO TRA L'AZIONE E L'INVESTIGAZIONE.

MEDIUM SRL (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

L'ORIZZONTE TRIDIMENSIONALE



Le attuali schede 3D hanno portato a giochi che prima potevamo solo sognare. Ma, come sempre, si può essere certi che arriverà un momento in cui i giochi che a noi sembrano così realistici, sembreranno obsoleti come *Space Invaders*.
Nel breve periodo, tuttavia, i produttori di chip continueranno a migliorare le loro offerte. La 3DFX ha già proposto l'Obsidian XS100, che muoverà i poligoni ad una velocità tre volte superiore a quella dei chip Voodoo attualmente in commercio. Con prezzi nell'ordine dei 10000 dollari, è naturalmente destinato al mercato professionale e dei giochi da bar, ma potrebbe raggiungere le nostre case, prima o poi. In un futuro più distante, la via potrebbe essere quella indicata da Silicon Graphics con i suoi Onyx 2 RealityMonster.
Questo titano ad architettura massicciamente parallela macina poligoni con una velocità di 80 milioni al secondo (fate un paragone con il milioncino che ci offrono le migliori schede 3D) e viene distribuito con un minimo di 64 MB di RAM, espandibili fino a (udite, udite) 8 GigaByte.



Un patch OpenGL per *Quake* è disponibile in Internet: www.idsoftware.com

COME SCEGLIERE BENE

Ci sono due tipi di acceleratori 3D in commercio attualmente. Le schede dedicate lavorano in congiunzione con la scheda 2D già esistente, mentre le schede combinate hanno processori 2D e 3D in un'unica soluzione.

Uno svantaggio delle schede combinate è che le prestazioni delle due aree sono sovente sbilanciate. Non c'è motivo di avere un acceleratore 3D che vada come un razzo, se poi l'hardware 2D non riesce a mostrare le immagini velocemente.

Il grande vantaggio delle schede dedicate è che, in teoria, possono lavorare con qualunque altra scheda, purché appropriatamente collegate (ricordatevi di controllare prima dell'acquisto). Ciò significa che se avete già una buona scheda 2D, non dovrete sacrificarla per ottenere un'accelerazione 3D. Potrete, inoltre, apportare aggiornamenti separati per i due componenti. In effetti, l'unico svantaggio delle schede dedicate è che occupano uno slot di espansione extra sulla scheda madre, e risorse di sistema aggiuntive.

PERCHÉ COMPRARE UNA SCHEDA 3D

Gli acceleratori 3D offrono due benefici: animazioni più fluide e texture di miglior qualità. Per essere onesti, comunque, sebbene si parli molto di programmi che girano più velocemente grazie a schede 3D, si tratta per il momento di un aspetto quasi secondario. La maggior parte dei titoli dimostrano ampiamente il secondo beneficio. Vedrete superfici più dettagliate e rifinite, curve più sinuose, illuminazioni più precise e un ridimensionamento nettamente migliore a seconda della distanza dall'oggetto. Forse il gioco che dimostra meglio i benefici dell'accelerazione 3D è *Tomb Raider*. Senza una scheda, le superfici sono piuttosto scialbe. Con un acceleratore 3D, potrebbe sembrarvi di guardare un film.

Se avete comunque bisogno di cambiare scheda, il prezzo aggiuntivo per averne una con accelerazione 3D è virtualmente inesistente. Se avete già una buona scheda 2D, perché non considerare una scheda aggiuntiva 3D? Sebbene non siano particolarmente economiche, avrete una prestazione sensibilmente migliore di quella della maggior parte delle schede combinate. Se il vostro computer ha un processore decente, un sacco di RAM, e componenti di alta qualità, è il candidato ideale per una scheda 3D.

Delle schede 3D che abbiamo visto nell'ultimo anno, riteniamo che le miglior siano la Monster 3D e la Righteous 3D, con il chip, dal nome vagamente esoterico, 3DFX Voodoo. Però, se state ancora giocando a *Doom* su un 486DX, probabilmente dovreste prendere in considerazione altri aggiornamenti per il vostro sistema, prima della scheda 3D.

Gmc

PATCH WORK

In questo articolo ci siamo occupati di Direct 3D come di un sistema standard di programmazione dei chip 3D. Riteniamo che il mercato delle schede 3D possa diffondersi adeguatamente solo attraverso la standardizzazione, e speriamo che gli sviluppatori di videogiochi se ne avvedano quanto prima.
Comunque, bisogna ammettere che le prestazioni più impressionanti sono quelle che abbiamo visto in giochi ottimizzati per un chip specifico. *Quake* per il Rendition Verite, *Tomb Raider* per il 3DFX e *Ultimate Race* sul Power VR (Apocalypse 3D) ne sono esempi stupefacenti. Sebbene sia evidentemente più lungo il tempo di sviluppo per supportare gli specifici chipset, piuttosto che creare una singola versione Direct 3D, non è assolutamente impossibile farlo. Le versioni 3D dei giochi vengono distribuite sotto forma di patch (pezze), che, quando eseguiti, modificano il gioco per sfruttare una singola scheda 3D (ne potete trovare molti sul CD-ROM allegato alla rivista). Un gioco nuovo, scritto specificamente per sfruttare le capacità di una precisa scheda grafica, funzionerà immediatamente al meglio delle sue possibilità.
La maggior parte degli sviluppatori affermano che daranno il loro supporto a Direct 3D. Ciò nonostante, vale la pena di ricordare che la programmazione tramite un'interfaccia standard non potrà mai essere altrettanto efficiente del codice scritto specificamente per un dato chip. Per quanto possa diventare veloce Direct 3D, i produttori avranno sempre la tentazione di sfoggiare il proprio talento scrivendo codice ottimizzato per le schede più popolari. E allo stesso tempo, i fabbricanti di schede continueranno a pagare per ottenere giochi spettacolari da allegare al loro hardware.
Di conseguenza, non possiamo fare altro che sperare che i programmatori sviluppino prima una versione Direct 3D, per poi adattare il codice a schede specifiche quando questo si dimostrasse necessario. In tal modo, si potrà per lo meno essere sicuri che non rimangano schede non supportate.

È USCITO IZNOGOUD.

"MAMMA LI TURCHI."

Diventare Sultano al posto del Sultano è un gioco da ragazzi, più o meno. Aiuta Iznogoud, nella sua buffissima avventura, dove incontrerai tantissimi personaggi, tutti animati in 3D, che cercheranno di ostacolarti o di aiutarti a modo loro. Dovrai evitare trappole, scoprire livelli segreti e dimostrare tutta la tua abilità e prontezza di riflessi. Un Platform avvincente con un'esilarante carica di demenzialità, data dal carattere di anti-eroe del protagonista, e un'incredibile giocabilità arricchita dalle animazioni grafiche ad alta risoluzione.

MICROÏDS



Compatibile Microsoft Windows Windows 95

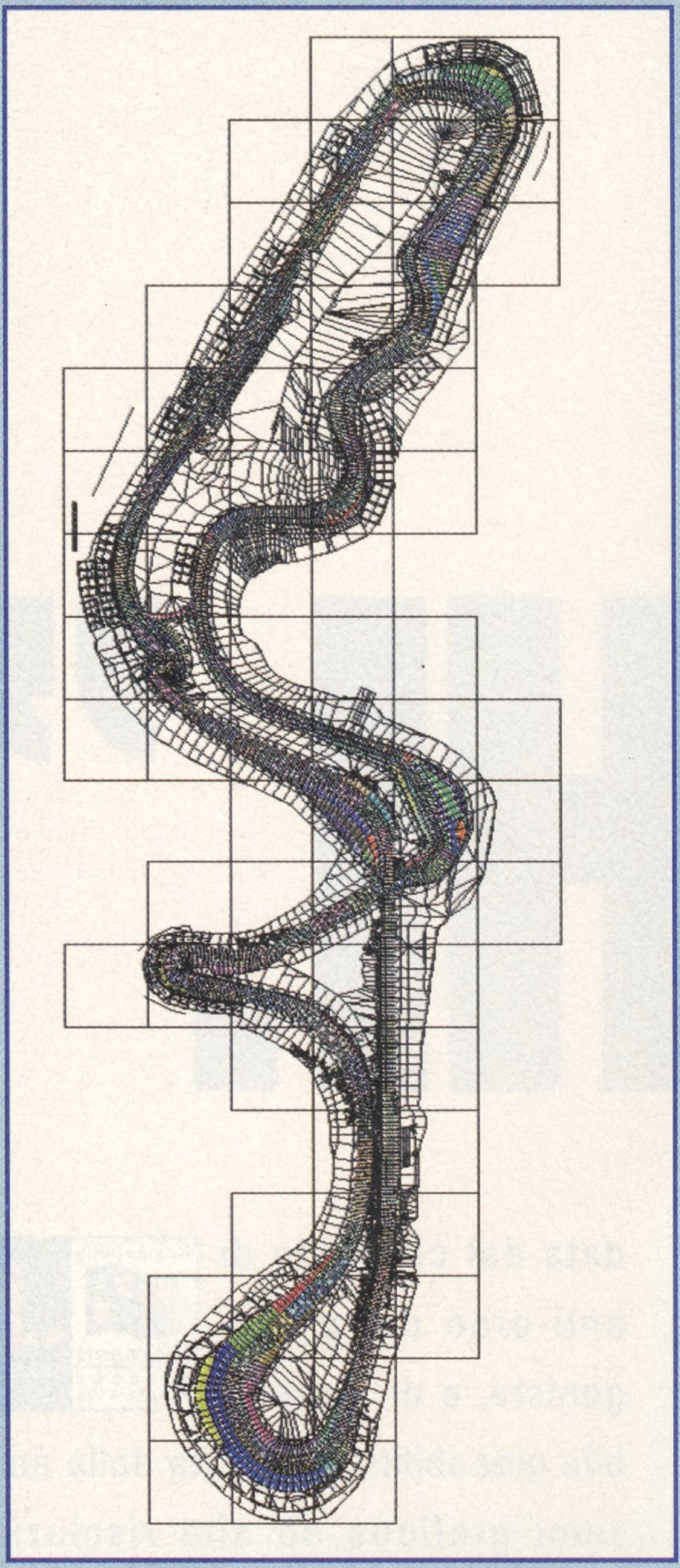
PlayStation

MULTIMEDIA MA VERO.

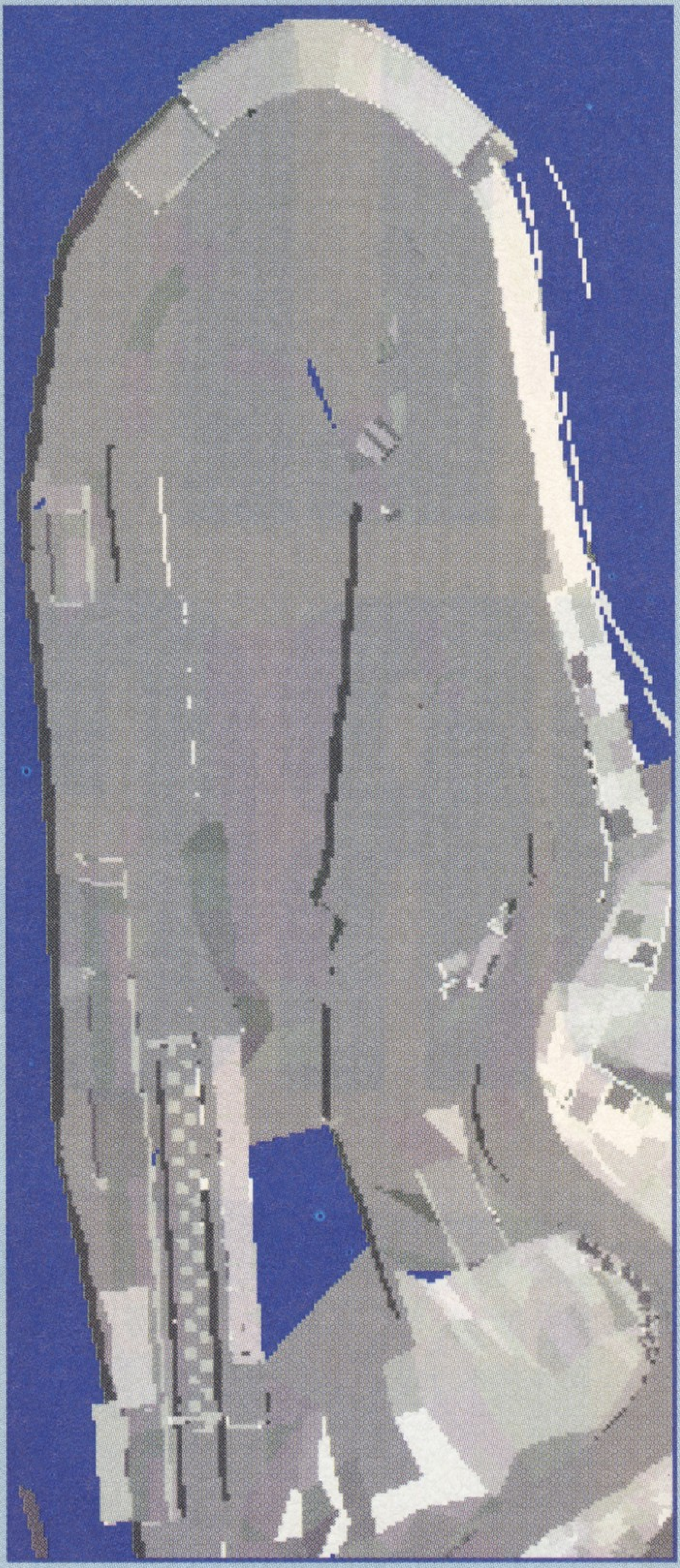
PIÙ DI 100 PERSONAGGI INTERAMENTE ANIMATI IN 3D.

MEDIUM SRL (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

DAL TECNIGRAFO ALLA GRIGLIA DI PARTENZA: LA CREAZIONE DI FORMULA 1



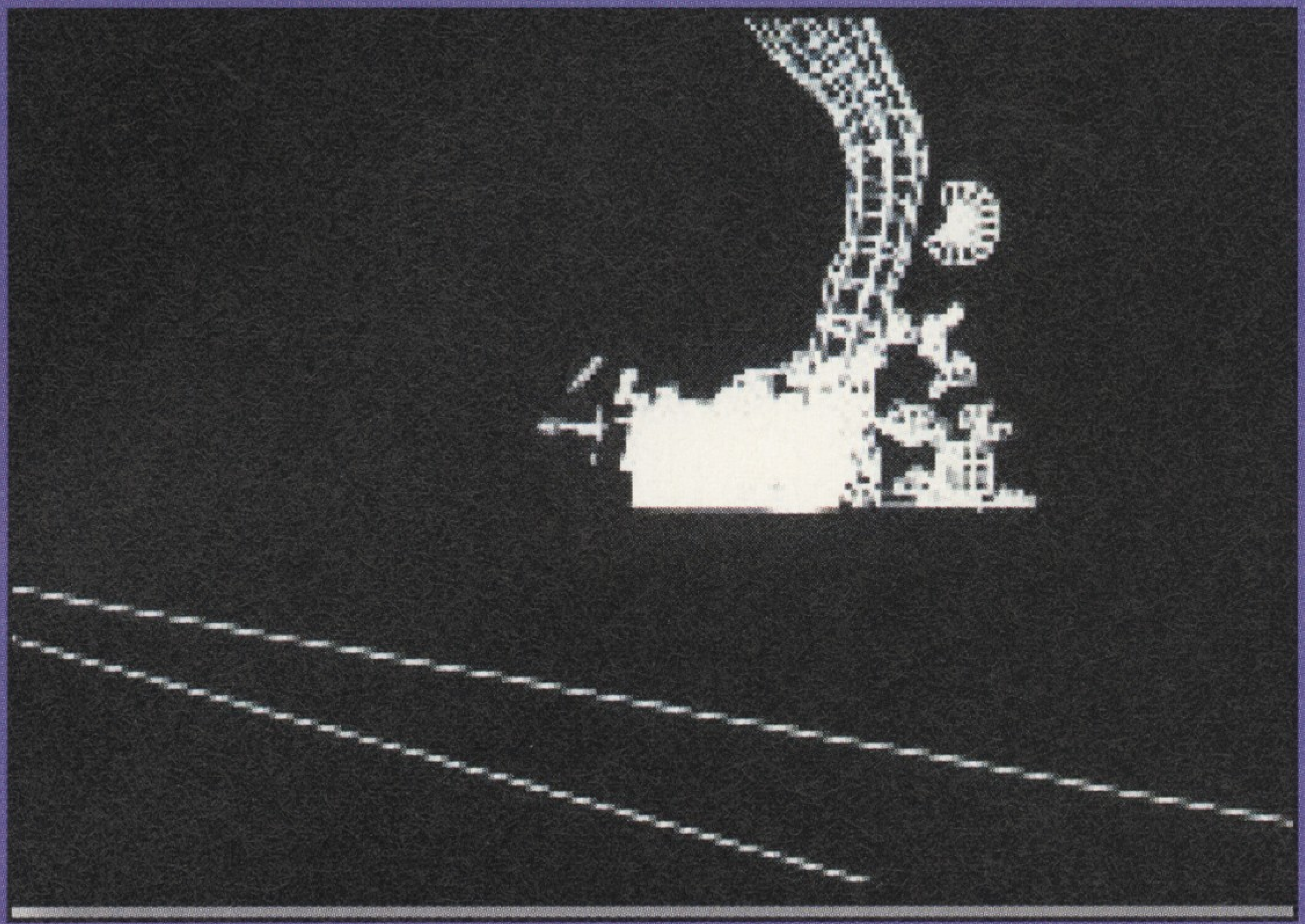
Ogni percorso in *Formula 1*, della Psygnosis è una replica perfetta del circuito corrispondente. Sfruttando i progetti originali della pista, il primo passo compiuto dai designer del gioco è stata la creazione di una mappa di ogni curva, salita e discesa. Alcuni programmi, come 3D Studio Max hanno reso questo tipo di lavori molto più semplici, ultimamente, grazie a database integrati che contengono le coordinate di ogni punto del mondo 3D.



Nessuno si divertirebbe a correre su un percorso fatto con gli stuzzicadenti. Sebbene il modello wireframe possa sembrare piuttosto grezzo e abbozzato, il quantitativo di informazioni in esso contenuto è reso evidente dal passaggio successivo. Ogni poligono viene colorato con una tinta unita, per dare l'illusione della solidità. Già adesso il percorso sembra molto più realistico e adatto a una gara ad alta velocità.



Ora viene la parte migliore. Gli ulteriori livelli di dettaglio e ombreggiatura che hanno fatto avanzare così tanto la grafica 3D negli ultimi anni aggiungono al gioco un realismo che fino a poco tempo fa sembrava impossibile. Le tribune cariche di folla, gli ostacoli a bordo pista e, addirittura, le strisce degli pneumatici sull'asfalto aggiungono un tocco finale al circuito. Naturalmente, la maggior parte del lavoro verrà svolta più tardi, in tempo reale, mentre stiamo giocando.



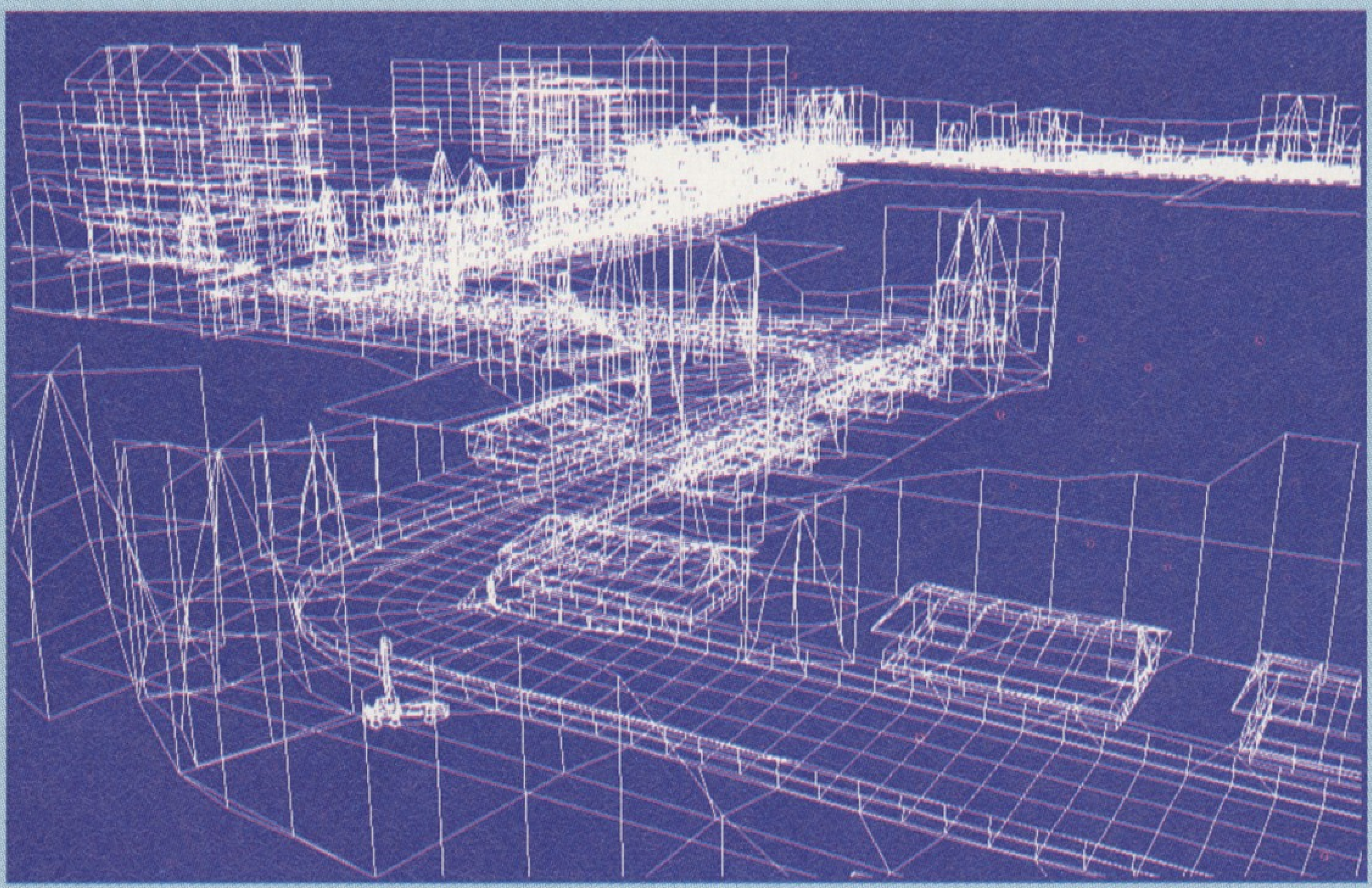


...e con alpha blending disattivato....e con alpha blending disattivato....e con alpha blending disattivato....e con alpha blending disattivato....e con alpha blending disattivato.



IL MIGLIOR GIOCO DI CORSE PER PC?

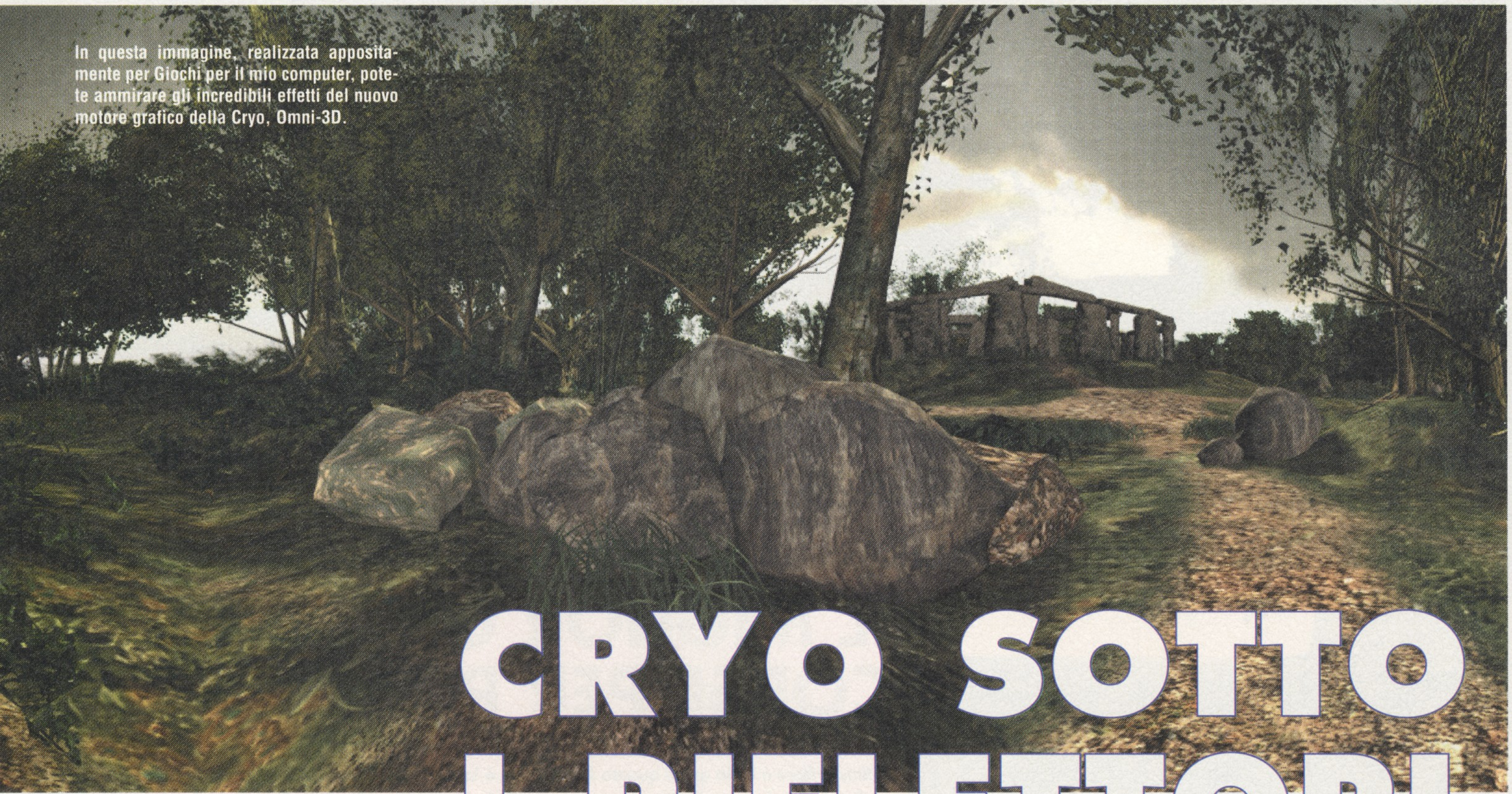
Ultimate Race è bello quasi quanto il suo nome è immodesto. Gira a 800x600, con 16.7 milioni di colori, ad una velocità impressionante (beh, se riuscite ad evitare i muri, andando a più di 30 frame al secondo).
Ultimate Race viene distribuito in bundle con la scheda Apocalypse 3D di VideoLogic, e ne mostra appieno le potenzialità. Effetti di nebbia, illuminazione in tempo reale e il riflesso delle lenti, tutto serve a trasportarci dal nostro salotto ad una remota cittadina costiera dove il sole non tramonta mai.
Eccetto che in *Ultimate Race* il sole tramonta, eccome, e la luce cambia man mano che progrediamo sul tracciato.



Questa potrebbe sembrare la piantina della Morte Nera in Guerre Stellari, ma in realtà è una porzione di un circuito di *Formula 1*, mostrato in wireframe. Una volta i giochi in 3D erano realizzati interamente con questa tecnica (sebbene con l'eliminazione delle linee nascoste), il che prova al di là di ogni dubbio quanto sia stato notevole il progresso.



E, infine, una curva degna del grande Michael Schumacher. Il livello di dettaglio negli edifici e nel resto della scenografia presso il circuito è impressionante. Ancora meglio, il pop-up (quando un oggetto appare improvvisamente, una volta che ci siamo avvicinati) è minimo. Evviva le schede 3D!



In questa immagine, realizzata appositamente per Giochi per il mio computer, potete ammirare gli incredibili effetti del nuovo motore grafico della Cryo, Omni-3D.

CRYO SOTTO I RIFLETTORI

Per il gigante addormentato Cryo, il 1997 sembra essere un anno interessante: alcuni ottimi giochi in arrivo e un incredibile nuovo sistema grafico sembrano essere i loro assi nella manica.



Seth, puro, innocente, virginale... e con una gonna.

Atlantis - The Lost Tales: un "Lavoro in corso"

Quando la Cryo decise di diventare una società produttrice completa, si rese conto che avrebbe avuto bisogno di un grande gioco di punta per attirare l'attenzione del pubblico. Il gioco in questione dovrebbe essere *Atlantis - The Lost Tales*, che miscela le incredibili capacità grafiche di questa casa di sviluppo con un'atmosfera onirica e con nuove tecnologie all'avanguardia che si spera possano aiutare a raggiungere il successo tanto agognato.



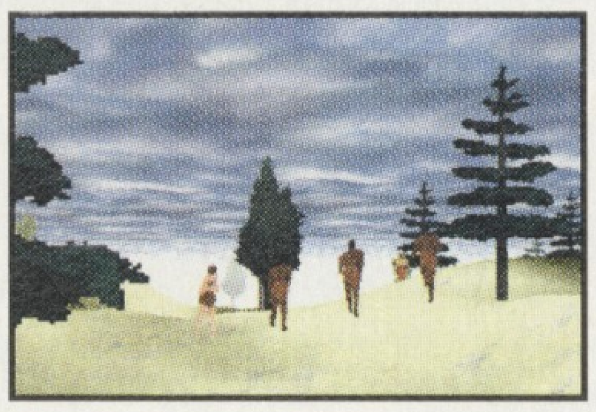
Il team di designer di *Atlantis* è stato guidato dal capo design grafico Thomas Boulurd (al centro).

Si tratta di un'avventura grafica ambientata all'alba della civiltà umana. "La nostra ispirazione viene un po' da tutto e un po' da niente", afferma il designer grafico capo Thomas Boulurd, che prosegue: "... abbiamo preso le basi del mito di Atlantide e quindi lo abbiamo mischiato con elementi dell'Antica Roma, dell'Egitto, della Cina e con altri ancora del mondo classico". La cultura risultante è ricca e sofisticata, tanto che la storia ci racconterà come essa si sia frammentata e divisa per formare le prime grandi civiltà terrestri. Ma molto prima di quel momento, voi, nei panni del giovane eroe Seth, dovrete combattere duramente per salvare la Regina di Atlantide, Rhea, in un viaggio che vi porterà in cinque diversi continenti e a contatto con cinque culture differenti fra loro.

Seth stesso è un eroe decisamente fuori dalla norma: non ha mai visto in vita sua una singola goccia di sangue. Sebbene Atlantide sia una cultura avanzata anche dal punto di vista tecnologico, infatti, non dispone di un esercito regolare. I loro abitanti sono più interessati al

LA CAMERA CRIOGENICA Cos'ha in serbo per voi la Cryo

INTERVENTION
Imminente
In molti titoli il giocatore aspira a diventare un eroe o un personaggio importante, mentre in *Intervention* comincerete nel ruolo di un dio. All'inizio del gioco sarete... all'inizio della creazione! Dovrete creare degli esseri che vi adorino, combattere le ambizioni di altri essere divini (tramite Internet) e guidare i vostri popoli attraverso lo spazio e il tempo. In questo gioco la moneta sonante è la fede: mentre la vostra civiltà di esseri mortali progredisce e la gente comincia ad abbandonarvi in massa per le telenovele e i computer, scoprirete che un po' di "intervento divino" può essere utile e può portare a grandi soddisfazioni.





RIVERWORLD
Imminente
Immaginate di potervi avvalere della mente militare di Alessandro Magno, del genio di Einstein e delle abilità di sopravvivenza di Tarok, l'uomo dell'età della pietra. Questo gioco, basato sui classici romanzi di fantascienza di Philip Jose Farmer, vi permette di reclutare queste e altre personalità per inventare nuove tecnologie e guidare il vostro popolo in battaglia. Pensate a giochi strategici come *Civilization II* e a *Warcraft II* uniti in un connubio 3D molto vivido. Probabilmente dovremo essere trascinati via dal computer quando riusciremo a vederlo.

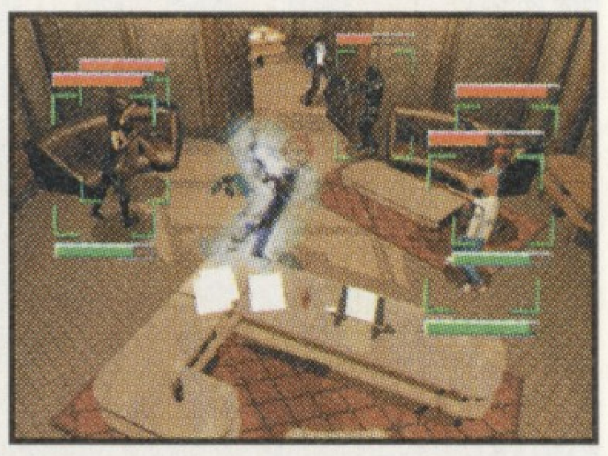
THIRD MILLENNIUM
Giugno
Più di 40 minuti di sequenze animate al computer significano che nel terzo millennio la rivoluzione sarà ancora di più all'interno dello schermo televisivo. Questo gioco è ambientato negli ultimi 500 anni del secondo millennio e voi, come giocatori, avrete il compito di conquistare il mondo. Richiamate gli F22: nonostante ciò, questo non è un gioco di guerra, ma un gioco che vi permetterà di conquistare territori grazie alle vostre capacità gestionali. Con una mappa accurata fino a una scala di 5 km e a centinaia di parametri economici e sociologici, vi permetterà di conoscere la nuova generazione del genere di *Sim City*.



DREAMS
Autunno
Immaginate un team di sviluppo della Cryo che stia tentando di mischiare *Tomb Raider*, *Diablo* e *Nights* della Sega (un gioco 3D in cui esplorate i sogni di due adolescenti) in un unico nuovo gioco. Dovrete camminare, correre e volare in un mondo tridimensionale che si trova nel vostro inconscio. Naturalmente, dovrete raccogliere vari oggetti per aumentare la vostra potenza, per farvi nuovi amici e per sbarazzarvi dei nemici. Se vi è capitato almeno una volta di sognare di volare, questo è il gioco che fa per voi...



UBIK
Autunno
Avrete a vostra disposizione un gruppo di commando e un dossier di missioni su cui lavorare. Dovrete selezionare i ragazzi giusti per i lavori giusti in modo da ricevere il denaro che vi serve e aumentare, grazie all'esperienza, le caratteristiche dei vostri soldati: se fallite, invece, perderete per sempre alcuni dei vostri uomini più fidati! Con le teste di cuoio che liberano le basi, stanza dopo stanza, sappiamo, dopo aver visto una versione di prova, che questo gioco apparirà nella lista di regali che chiederemo a Babbo Natale.



IL NUOVO SUONO

Oltre a Omni-3D e Omni-Sync, la Cryo ha anche sviluppato il sistema Omni-Sound, in grado di sincronizzare gli eventi che accadono sullo schermo con gli effetti sonori. I rumori, inoltre, cambiano di intensità e di direzione a seconda della distanza e del punto di origine di chi li sta provocando: ma sarà sempre vostro compito decidere se quel rumore sta arrivando da un semplice uccellino su un ramo o da un assassino che si sta nascondendo tra i cespugli.

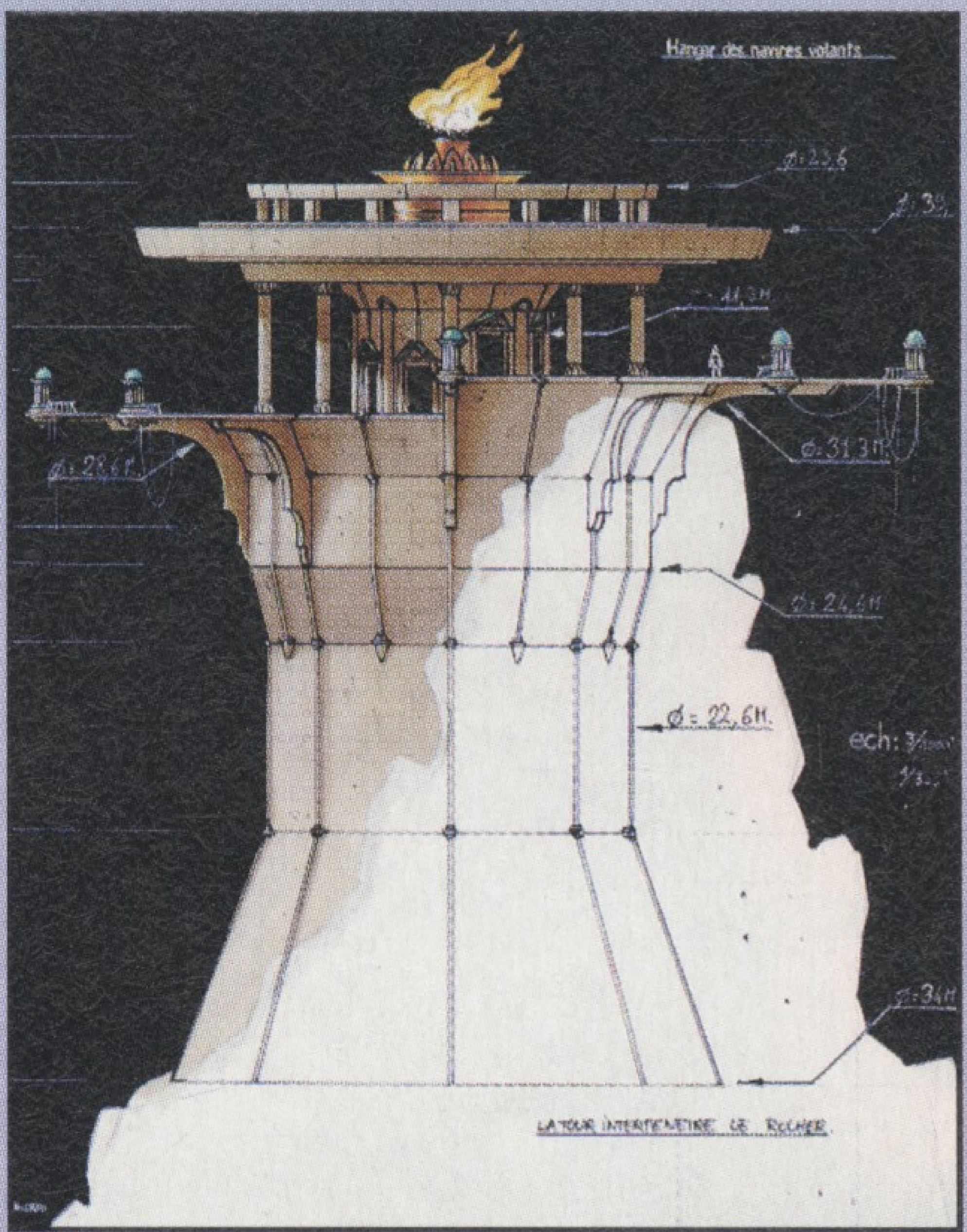
Se prendete i treni ad alta velocità che portano a Parigi scoprirete che raggiungeranno la massima rapidità solo in territorio francese. Analogamente, gli sviluppatori francesi della Cryo Interactive sono famosi per portare la grafica su PC ai suoi limiti estremi, tanto che presto questa grafica diventerà famosa anche qui da noi non soltanto per la sua bellezza estetica. Nei suoi uffici, nell'intricato quartiere parigino di Chinatown, la Cryo sta lavorando su alcuni giochi che sembrano pronti a lanciare la società nell'Olimpo delle case sviluppatrici per PC.

Il successo iniziale
Dopo aver raggiunto un notevole successo con il loro recente prodot-

perfezionamento dei propri poteri telecinetici e all'invenzione di nuove forme di arte piuttosto che a conquistare il mondo.

Comunque, all'inizio del gioco, l'amorevole e pacifica Regina Rhea viene rapita: il suo consorte ascende al trono imperiale e decide di formare un esercito per imporre la civiltà di Atlantide su tutto il globo terracqueo. Questo getterà Seth in una serie di avvenimenti alquanto sconvolgenti, a cui all'inizio non sarà assolutamente preparato, anche perché egli ha passato tutto il suo tempo a contemplare opere d'arte e meraviglie naturali e non è certo un esperto di queste cose. "Dato che l'eroe è un personaggio così pacifico", ci spiega Boulurd "nella maggior parte dei casi è preferibile evitare di combattere."

Non è difficile immaginarci un tale



Se guardate attentamente vedrete che il design delle baie d'attracco è preciso al metro.



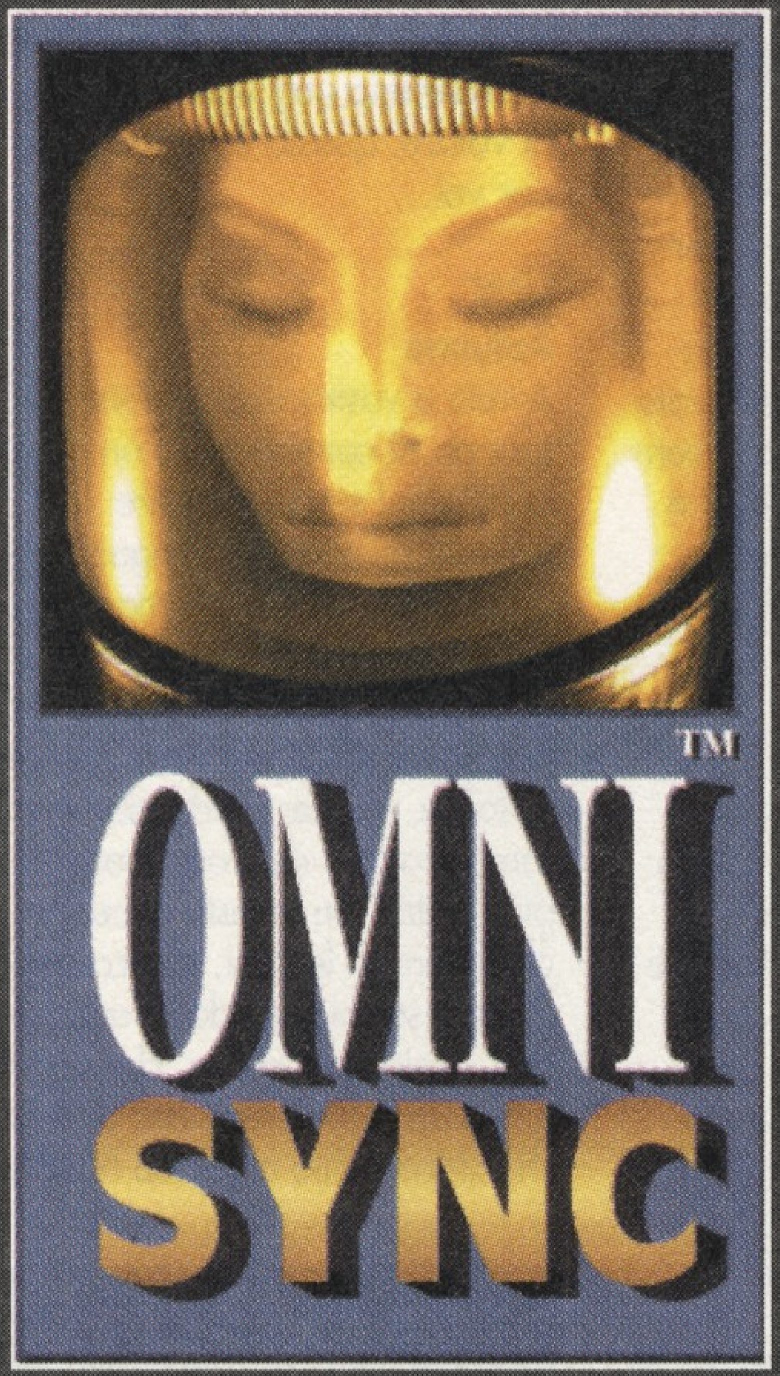
"L'intera isola di Atlantide, con i suoi palazzi e tutte le stanze al loro interno, è contenuta in un enorme database", dice Thomas Boulurd.

ALTA TECNOLOGIA DEL 17° SECOLO

Leggendo questo articolo proverete un disperato desiderio di vedere delle scene in Omni-3D. Non vedete l'ora di vedere il gioco finito? Allora perché non provate a dare un'occhiata a *Versailles 1685*, l'avventura multimediale ambientata nel diciassettesimo secolo in cui questa tecnologia è stata utilizzata per la prima volta? La critica e il pubblico hanno entrambi premiato questo titolo con un notevole successo.

Nuove Tecnologie: Omni-3D e Omni-Synch

I giochi di avventura in una prospettiva diversa



La Cryo, come abbiamo già detto, è sempre stata conosciuta per la grafica dei suoi giochi e ora ha deciso di supportare maggiormente i propri artisti con una tecnologia innovativa, l'Omni-3D. Questo nuovo motore grafico vi fornisce una prospettiva a 360 gradi di una scena qualsiasi al posto delle normali scene piatte e bidimensionali che si osservano nei comuni giochi d'avventura "punta e clicca". Potrete dare un'occhiata al soffitto vedendo incurvarsi la prospettiva delle mura della stanza, ad esempio, e il livello di dettaglio parte da una risoluzione di 640 x 480 con 65.000 colori.

"Dà una grande libertà sia agli utenti che agli sviluppatori", dice Thomas Kleingartner, "invece di piatte fotografie o di piani orizzontali bidimensionali, nell'Omni-3D è possibile guardare ovunque con un movimento fluido ed elegante."

I francesi sono molto riservati riguardo a questo motore, ma siamo riusciti a strappare loro alcune informazioni.

Boulurd, ad esempio, ci ha detto allegramente che le scene di foresta di Atlantis hanno richiesto ben 11 ore per ogni singolo fotogramma e non è stato possibile precalcolare ogni singola visuale fra quelle ipotizzabili dall'utente finale, anche perché il movimento da una locazione all'altra è un filmato standard: si è scelta allora una strada intermedia, in cui alcune parti della scena vengono precalcolate, mentre altre vengono calcolate di volta in volta in tempo reale dalla macchina, a seconda delle informazioni inserite dall'utente. "Sì, praticamente si tratta di azioni in tempo reale", dice Boulurd, "più di questo non mi è consentito di dirvi."

Un'altra parte importante di questo nuovo motore grafico è l'Omni-Synch, un programma in grado di riconoscere i fonemi in una registrazione digitalizzata e di generare una bocca che riproduce le sillabe in tempo reale: potrete guardare un personaggio che parla e notare che la sua bocca si muove in modo perfettamente sincronizzato.

Oltre a essere un sistema molto più veloce delle animazioni fatte a mano, questo motore permette di utilizzare differenti visuali e angolazioni una volta che il dialogo viene ripetuto.

Si tratta anche di un sistema più economico, dato che l'Omni-Synch può essere tradotto in differenti lingue minimizzando di molto i costi di localizzazione.

Ma come avranno fatto quelli della Cryo a scoprire quale fosse l'accento di Atlantide?



Incredibilmente, l'intera scena è composta unicamente da sette tipi di alberi e tre tipi di foglie.



Quando in *Atlantis* i personaggi vi parlano, la loro bocca si muove esattamente come vi aspettereste che facesse nella realtà. Teoricamente potreste abbassare l'audio e leggere sulle labbra le parole.

to multimediale ibrido (sia per PC sia per Macintosh), *Versailles* (che ha già venduto più di 100.000 copie), la Cryo spera che i suoi nuovi giochi come *Atlantis*, *Riverworld* e *Ubik* potranno consolidare tale fama. Camminando nei suoi uffici fumosi respirereste sicuramente la fresca aria delle buone aspettative.

I grandi team di sviluppo francesi sicuramente corrispondono alle caratteristiche di nonchalance e di genialità per cui sono conosciuti, ma tradiscono la loro passionalità mentre mostrano le prime schermate di *Third Millennium*, i combattenti di kick boxing di *Ubik* o gli storyboard di *Atlantis*.

I nuovi investitori

"Qui da noi si pensa che gli sviluppatori siano anche produttori", dice Thomas Kleingartner, direttore del marketing. Negli ultimi anni il numero delle persone dello staff è salito fino a raggiungere il numero di 140. La Cryo ha i suoi studi cinematografici interni, le sale di registrazione e strutture complete per la post-produzione video. "Sicuramente è un modello economico molto costoso", dice Kleingartner, "ma gli sviluppatori apprezzano molto il fatto di avere tutto questo sotto un unico tetto".

Kleingartner ci ha paragonato la Cryo a una nave. Di certo il grande ufficio centrale, con le sue basse travature e con le stanze dai vetri smerigliati, ricorda un po' l'intelaiatura dello scafo, con specialisti che lavorano al piano di sotto che sembrano gli ingegneri che controllano i motori, anche se l'abbondanza di armadietti per l'archiviazione e l'atmosfera fumosa vi potrebbero benissimo far sentire nella Chicago degli anni '40.

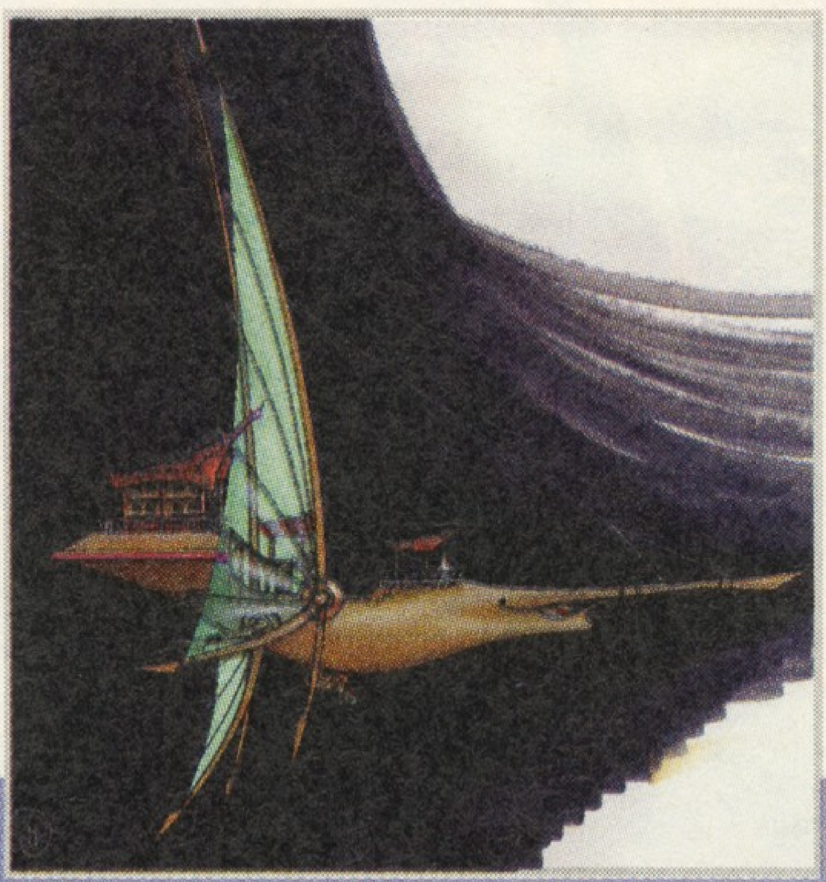
Molto del capitale attuale di questa società deriva da un recente finanziamento da parte della holding Louis Vuitton-Moet Hennesy, che è proprietaria del 20% (oltre ad altri azionisti di grande successo come Christian Dior, Givenchy e Kenzo). Grazie anche al sostegno della LVMH, la Cryo è pronta per diventare una casa produttrice a sé stante, dopo aver collaborato con nomi quali Mindscape, Virgin e Interplay (tre fra le principali case produttrici di videogiochi nel mondo).

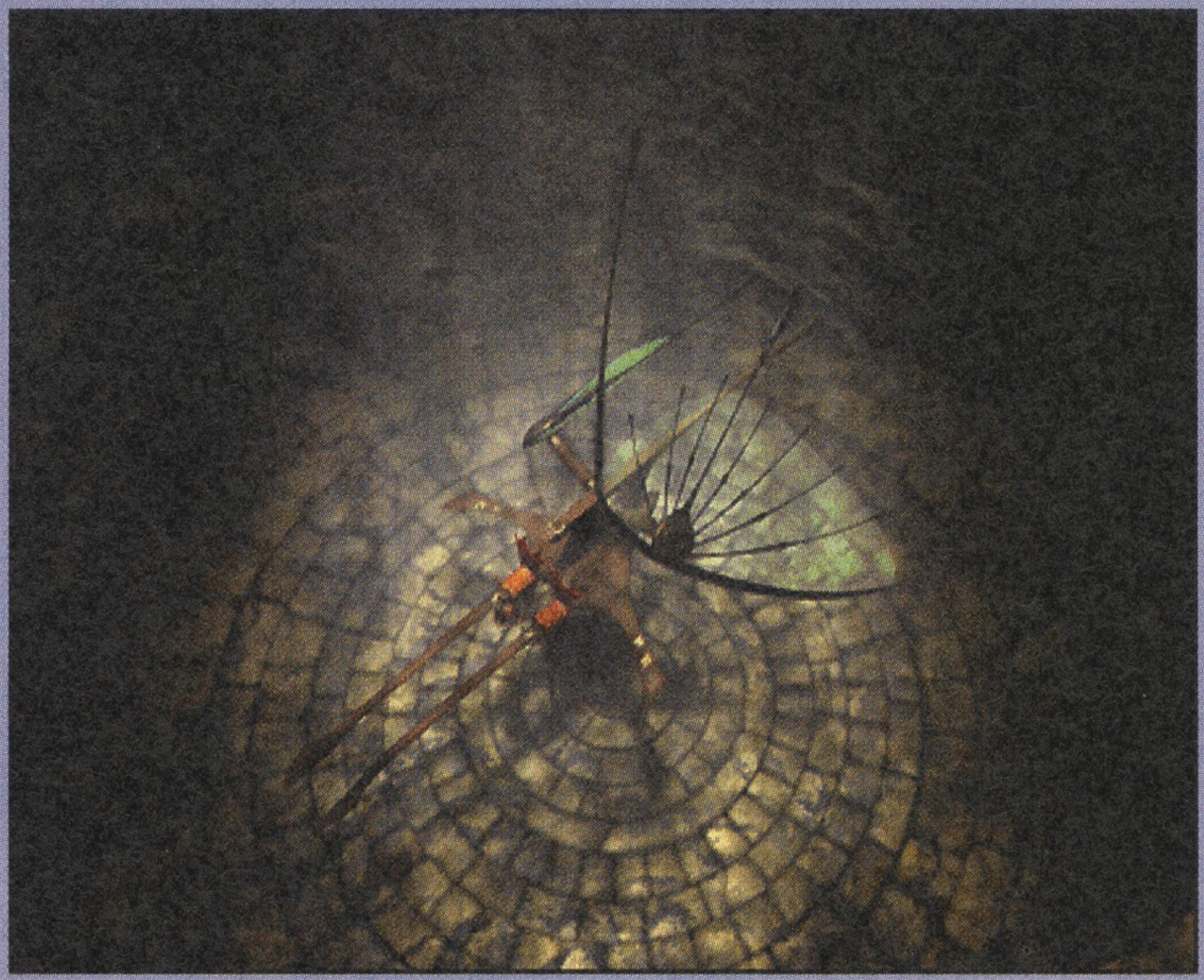
Più di un bel viso

Kleingartner riconosce che la Cryo dovrà affrontare una dura sfida. Giochi come *Dune*, *Dragon Lore*, *Mega Race* e *Lost Eden* hanno tutti venduto incredibilmente bene, ma, nonostante questo, hanno ricevuto tutti la critica di privilegiare la forma al contenuto: "Siamo sempre stati conosciuti per la nostra bella grafica, ma ora dovremo necessariamente aggiungere un po' più di giocabilità", ci concede.

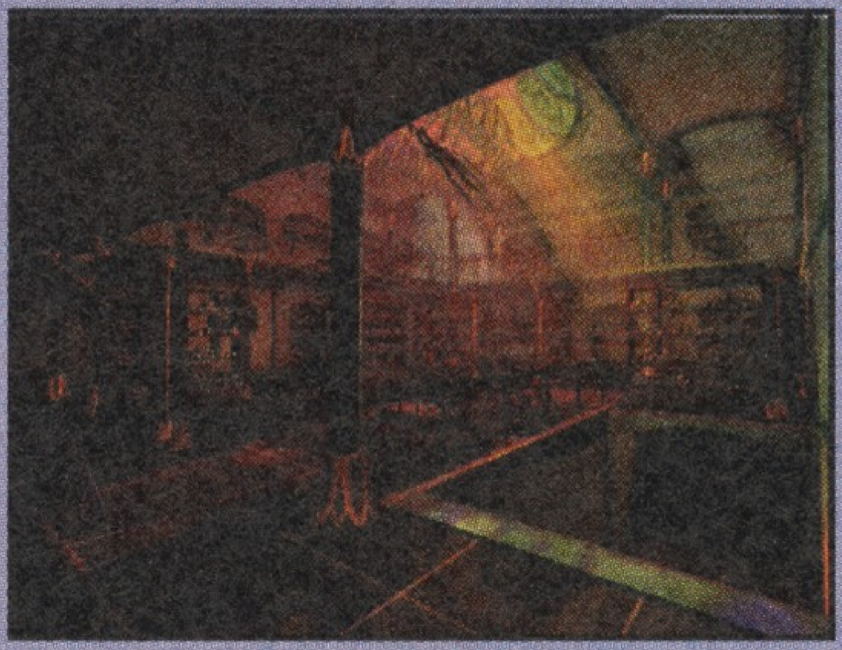
Sicuramente si tratta di un periodo di grossi cambiamenti, riuscirà la società parigina a uscirne vincente...?

Gmc





(sopra) Uno schizzo preliminare di questa nave mostra un melange di culture diverse che si riflette nella versione creata al computer dai modellisti 3D.
(sotto) Anche la luce che entra dalle finestre della biblioteca era presente negli schizzi preliminari del responsabile grafico.



mondo ricco di intrighi e di misteri, ma quando ogni più piccolo aspetto di questo mondo viene generato tridimensionalmente da un sistema grafico all'avanguardia, la precisione diventa una priorità assoluta. Tanto per complicare le cose, tutto ciò che Boulurd sapeva all'inizio era che *Atlantis* sarebbe stato un gioco di avventura, ma non si era certo ancora deciso come implementare tutti i vari elementi che lo avrebbero, infine, composto. "Non sapevamo se sarebbe stato un gioco con azione in tempo reale, con combattimenti precalcolati o cosa ancora", dice. Anche quando la Cryo decise di utilizzare il suo nuovo incredibile sistema grafico chiamato Omni-3D, ci furono dei problemi. "All'inizio l'Omni-3D non era del tutto efficace", confessa Boulurd "non eravamo certi che avrebbe funzionato".

Presto lo sceneggiatore irlandese Johan Robson fornì a Boulurd le locazioni e gli elementi della storia che avrebbero composto il gioco. Egli, allora, preparò una serie di schizzi preliminari un mese prima di cominciare la creazione di modelli tridimensionali sul computer. "Dopo aver cominciato, i modellisti 3D continuavano a cercarmi e a chiedermi informazioni e diventò tutto una specie di gara", ammette. A frenarlo, senza dubbio, ci fu il suo desiderio di lavorare insieme ai modellisti e di controllare che seguissero alla lettera quelli che erano i suoi progetti grafici originali.

I disegni di Boulurd, d'altronde, sono incredibilmente dettagliati, tanto da sembrare progetti architettonici reali. "Cerco sempre di inserire nel disegno quanti più dettagli è possibile. Persino la luce che entra dalle finestre può essere riprodotta dai modellisti".

Lavorando su Pentium Pro a 200 MHz con 128 MB di RAM e il programma software 3D Studio 4, cominciarono presto a creare nel mondo tridimensionale l'intera isola di Atlantide: il vero problema si fece sentire quando tutto lo staff di modellisti passò dalla versione 4 del programma alla versione "3D Studio Max", poiché questa nuova versione non funziona esattamente come quella precedente e per alcuni terribili momenti sembrò quasi che il lavoro svolto fino a quel momento sarebbe stato incompatibile con il nuovo programma. Grazie al cielo, non fu così. I risultati, d'altronde, sono davvero straordinari. Il sistema grafico Omni-3D vi fornisce una panoramica mozzafiato a 360 gradi, con percorsi pregenerati di alta definizione e fluidità che vi portano da una locazione all'altra.

I personaggi animati appaiono in scenari di infinita complessità - un cinghiale selvatico nella foresta di Cabernak corre in una parte del gioco che è stata costruita con più di sei milioni di oggetti. Il fuoco scintilla e scoppietta, mentre il fumo si innalza attraverso la coltre verde dei rami della foresta.

Prendendo in prestito il realismo e l'immediatezza dei giochi "punta e clicca" (insieme al tradizionale amore di questo genere per i rompicapi e per i giochi di parole) e aggiungendo una parte di libertà in più concessa dall'ambiente tridimensionale, la Cryo ha pompato nuova linfa nel mondo delle avventure grafiche per computer. *Atlantis* dovrebbe darcene la prova.

Ora Boulurd sta lavorando alla grafica della confezione del gioco, che dovrebbe uscire tra breve in Francia. "Il lavoro del designer comincia all'inizio e finisce alla fine," dice, con tipico candore francese.

Appena sarà possibile vi presenteremo in maniera più dettagliata il risultato degli sforzi della Cryo, perciò tenete d'occhio i prossimi numeri!

STAR WARS X-WING VS TIE FIGHTER



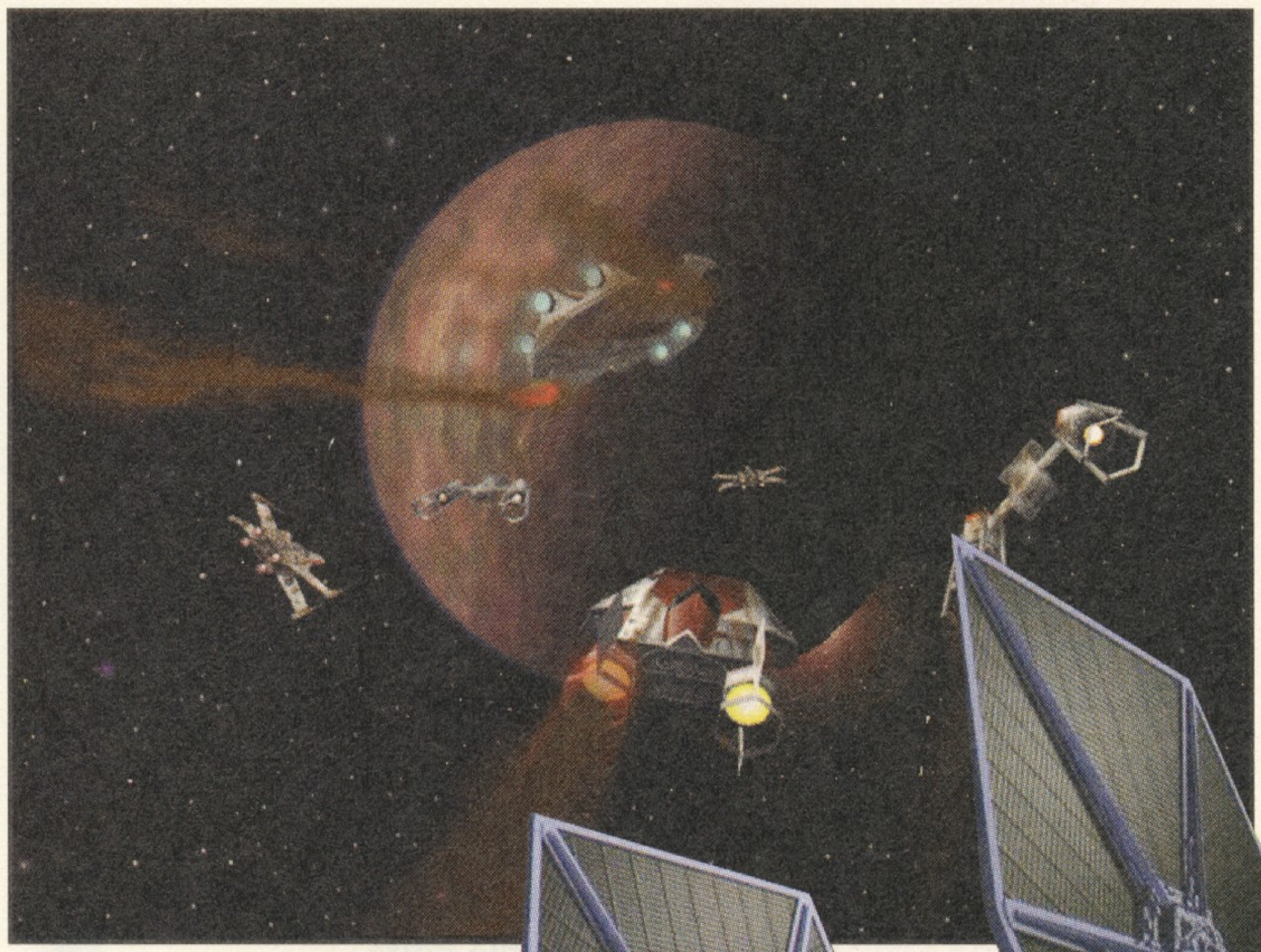
POTRESTE TAGLIARE LA TENSIONE CON UNA SPADA LASER. ABBIAMO ATTESO DUE ANNI PER *X-WING VS TIE FIGHTER* DELLA LUCASARTS E FINALMENTE SIAMO RIUSCITI A PROCURARCENE UNA COPIA. A UN MESE DAL SUO COMPLETAMENTO, QUESTA VERSIONE CI PERMETTERÀ DI DARVI LE NOSTRE PRIME IMPRESSIONI SUL GIOCO, IN ATTESA DELLA RECENSIONE COMPLETA SUL PROSSIMO NUMERO.

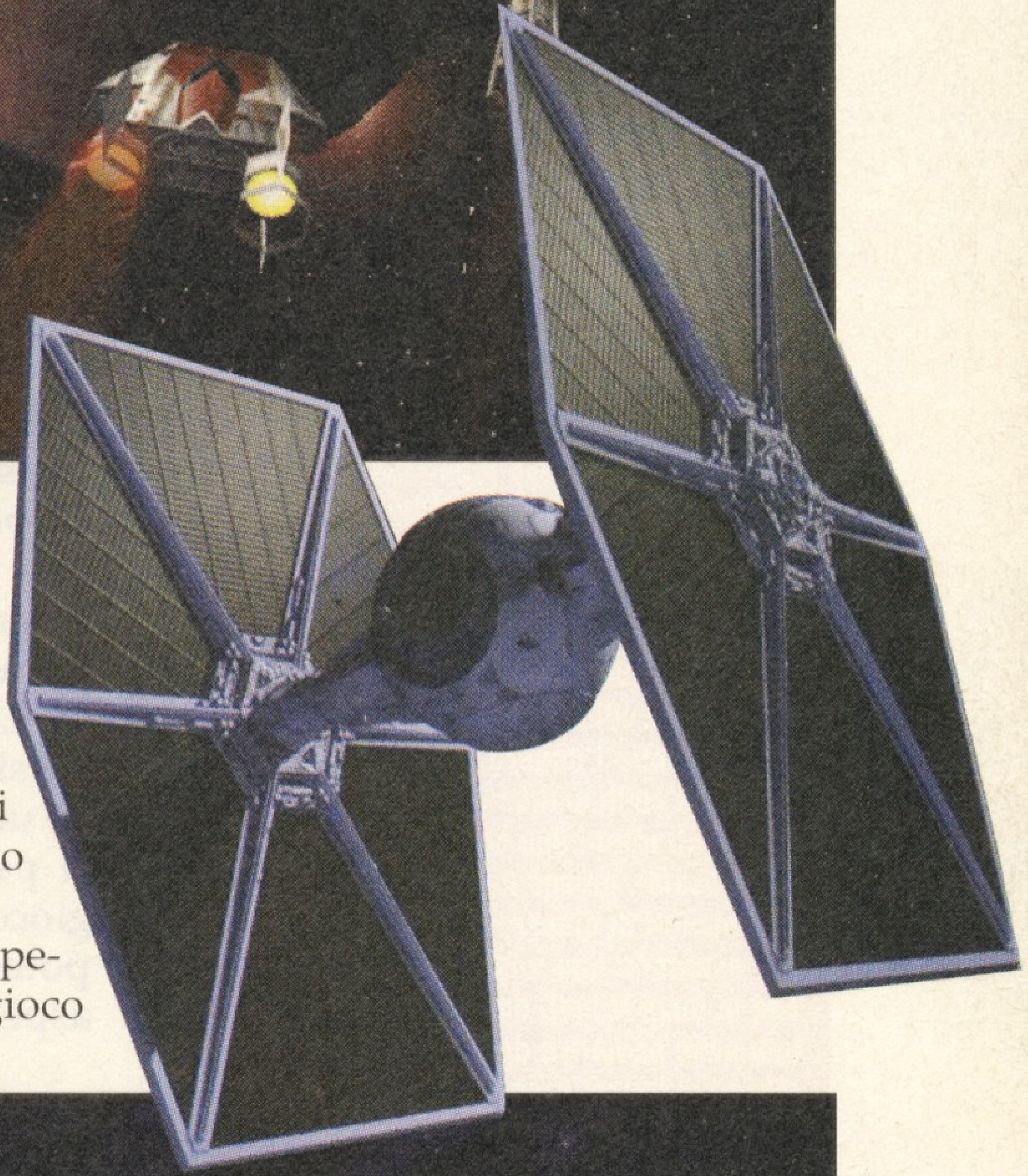
Tanto tempo fa, in un continente lontano lontano, la LucasArts produsse *X-Wing* che venne accolto dal pubblico molto caldamente. Una sorta di simulatore di volo spaziale che aveva preso in prestito un'idea o due da *Wing Commander I* e *II* (prodotti dalla Origin e fra i primi tentativi di film interattivo), *X-Wing* rappresentò la prima vera esperienza per i possessori di PC che desse realmente l'impressione di essere nell'universo di Guerre Stellari. All'epoca dei primi anni '80 qualcuno poteva anche aver giocato i vecchi titoli da sala giochi – in particolare l'originale *Star Wars* - ma fu *X-Wing* che introdusse animazioni, nuove storie, libertà di movimento e campagne. Fu una delle prime applicazioni a consacrare il PC come macchina da gioco, una cosiddetta "killer application".

Poi fu il turno di *TIE Fighter*, che vi vedeva a bordo di un caccia imperiale nel tentativo di sconfiggere la feccia ribelle. Con la sua grafica in Gouraud shading (una tecnica semplice ma molto efficace per arrotondare gli spigoli degli oggetti nella grafica tridimensionale), convinse tutti che prendere le parti dei cattivi fosse una buona idea. All'inizio ci si fece qualche problema di ordine morale, ma in seguito non ci si preoccupò di indossare elmetti neri e distruggere un po' di X, Y e A-Wing. *TIE Fighter* è stato, ed è tuttora, il miglior gioco simulativo di combattimenti spaziali che sia mai stato realizzato.

Eppure, sembrava che mancasse ancora qualcosa. Naturalmente, sparare ai poligoni era un'ottima cosa per l'epoca, ma le conversazioni tra i fan su Internet si incentravano tutte sulla possibilità di combattere contro un altro avversario umano nell'universo di "Guerre Stellari". Dato che la maggior parte delle persone che utilizzavano Internet all'epoca erano in America, frasi come «Ehi, ragazzi! Posso spazzarvi via nello spazio profondo!», «Accidenti! È un peccato non poter giocare insieme!» e probabilmente, «Mi piacerebbe poter avere un'opzione multi-player!» raccoglievano le opinioni comuni di un'intera nazione. D'altronde, i newsgroup (gruppi di discussione a cui si accede via Internet) non hanno mai contenuto messaggi come, «Bah! Giocare contro un altro avversario sarebbe noioso!», e, anzi, i sentimenti erano simili anche nel resto del mondo.

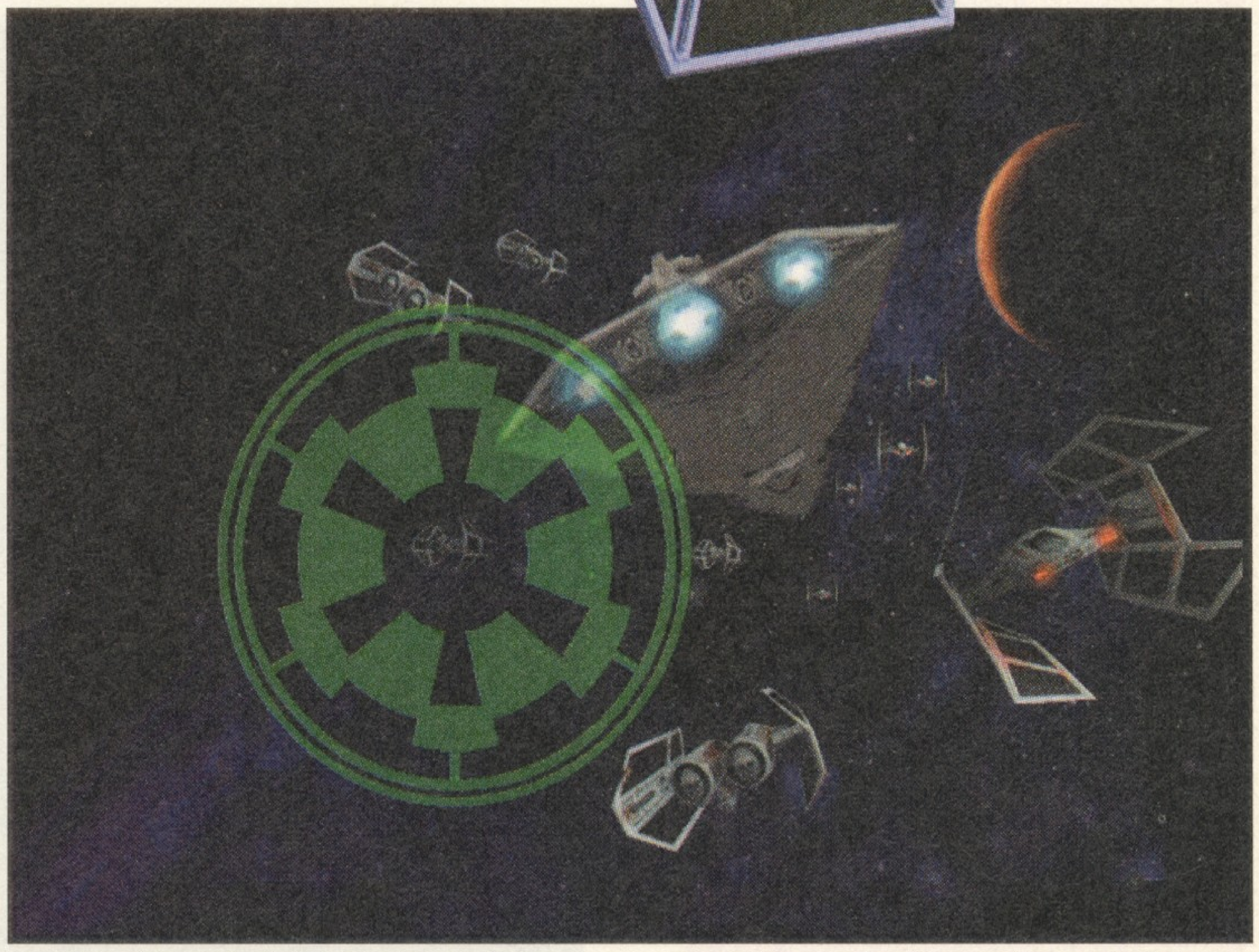
LucasArts dichiarò che sapeva come sarebbe stato un gioco





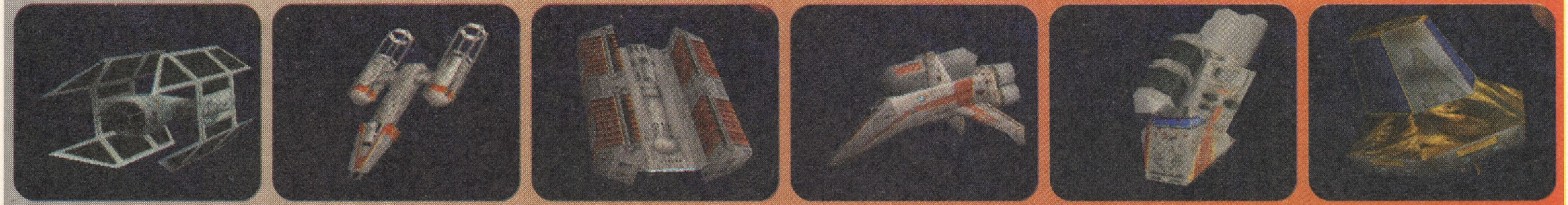


Il caccia Lambda imperiale si sta dirigendo verso la Corvette sullo sfondo. Notate la nebulosa bluastra che attraversa il cielo: ordinaria amministrazione per un gioco come questo.



Questa schermata di introduzione alla campagna imperiale mostra la maggior parte dei mezzi che potrete pilotare, tranne, ovviamente, lo Star Destroyer Imperiale in primo piano.

Abbiamo incontrato praticamente ogni nave presente nell'universo di X-Wing vs TIE Fighter.



TIE Advanced | **BTL-A4 Y-Wing** | **Bulk Freighter** | **Cargo Ferry** | **Combat Utility** | **Probe**

LA GUERRA É UN BRUTTO AFFARE

Purtroppo, in *X-Wing vs TIE Fighter*, l'unico modo per divertirsi è andare in guerra. Sebbene sia stato detto molto sul fatto che il gioco sia incentrato sull'opzione di multi-giocatore – l'intero prodotto è nato per permettere a due o più giocatori di sfidarsi – non è affatto diverso per il singolo giocatore. Le stesse missioni possono essere affrontate sia da soli che in gruppo, quindi potrete fare pratica da soli prima di affrontare un vostro amico sul campo.

Essenzialmente, ci sono cinque tipi differenti di missioni, che potrete giocare singolarmente o con un massimo di altri sette giocatori tramite Internet, una rete, via modem o via cavo seriale. Il primo tipo di partita è "Exercise", una serie di missioni di addestramento. Poi c'è il "Melee", in cui ogni giocatore può selezionare una nave e una battaglia combattendo contro altre navi controllate dal computer. Il "Tournament" è una sorta di "Melee" organizzato, ma mancava dalla versione in nostro possesso. Il quarto e il quinto tipo di missioni sono simili –una selezione di compiti diversi, Ribelli contro l'Impero, o una campagna di guerra continuativa.

Questi ultimi due sono forse i più interessanti, poiché danno la possibilità ai giocatori di giocare in cooperazione. Per esempio, una missione può indicare che le forze Ribelli debbano catturare una nave da carico dell'Impero. La missione sarà stata progettata per otto giocatori, magari quattro Ribelli e quattro Imperiali. Gli otto possono dividersi come preferiscono tra le due fazioni, lasciando al computer il compito di riempire qualsiasi "buco". Ogni giocatore, dunque, avrà un compito specifico all'interno della missione. Per esempio, un Ribelle su un X-Wing dovrà ammorbidire le difese imperiali, mentre un altro pilota di Y-Wing dovrà disabilitare il carico prima che possa fuggire nell'iperspazio. Nel frattempo, un TIE Fighter dovrà distruggere tutti gli X-Wing, mentre l'altro pilota dovrà cercare di abbattere gli Y-Wing, e i TIE Bomber dovranno distruggere la nave ribelle che cerca di rubare il container del carico.

In ogni missione, continuerete a sviluppare le abilità del vostro personaggio. Se venite uccisi durante una missione, il vostro pilota comparirà magicamente all'interno di una delle navi controllate dal computer.

Quando non ci saranno più navi controllate dal computer, la vostra fazione avrà fallito la missione.

di "incontro" tra *X-Wing* e *TIE Fighter* ma questo genere di cose richiede molto tempo, e c'è bisogno di un grande pubblico per rendere l'operazione economicamente valida. Non appena *TIE Fighter* fu completato, il team cominciò a lavorare al simulatore di volo spaziale definitivo. Quale nome migliore, dunque, di *X-Wing vs TIE Fighter*?

Ma *X-Wing vs TIE Fighter* non è semplicemente un gioco multi-giocatore. Proprio come *TIE Fighter* ha superato insperabilmente il suo predecessore, questo prodotto arriverà oltre ogni aspettativa generata dai due capitoli precedenti.



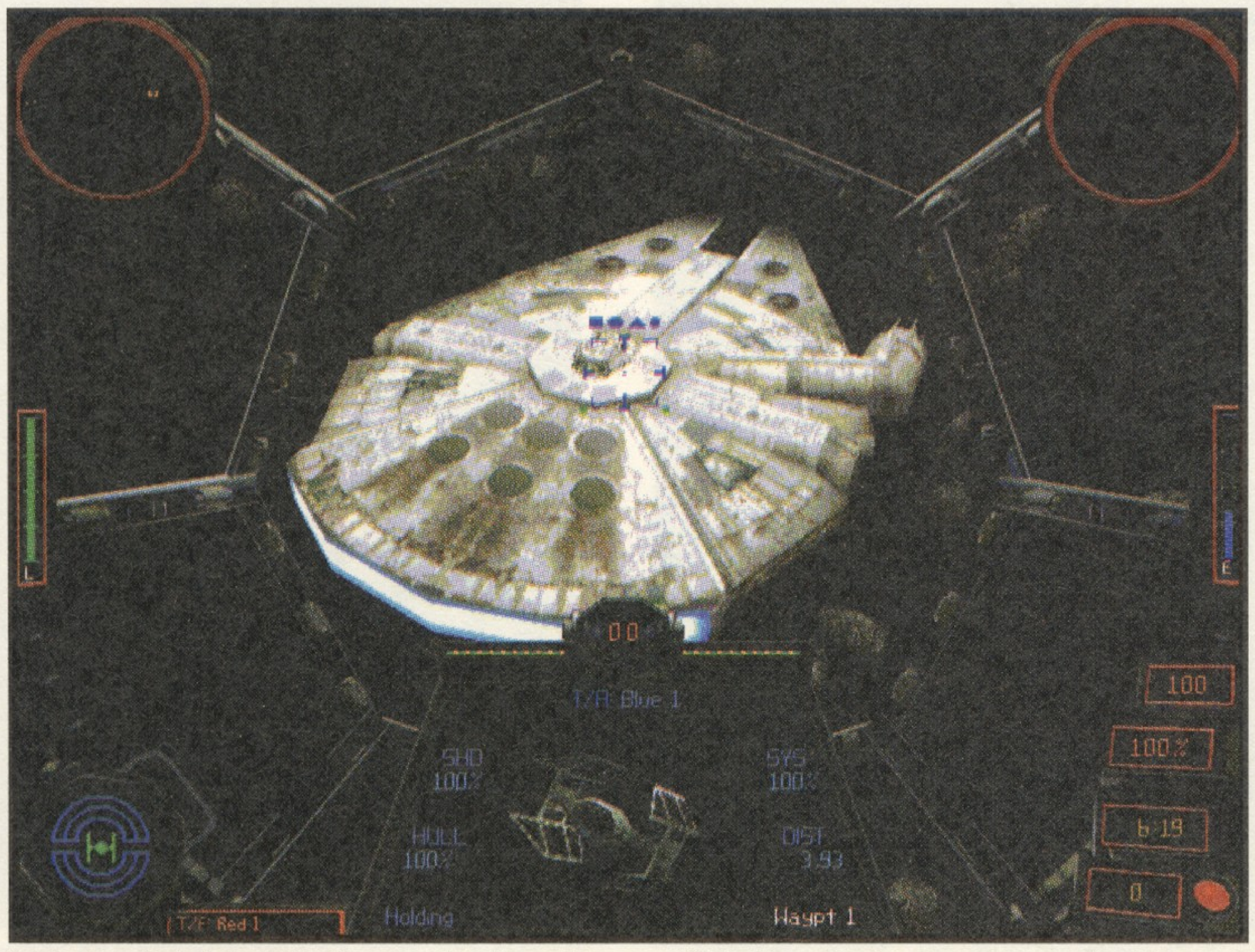


Nessuno dovrà fermarci questa volta

Dopo esserci assicurati una copia definitiva per la recensione sul prossimo numero, abbiamo implorato la LucasArts di fornirci una versione beta (questo è il termine utilizzato dagli addetti ai lavori per indicare una copia di un gioco non ancora ultimata) per potervi dare un'idea di cosa aspettarvi da questo prodotto. Abbiamo giocato a questo titolo per un paio di settimane, e sembra quasi completo. Mancano alcune descrizioni di missione e non sono stati ancora inseriti gli intermezzi con le animazioni, ma tecnicamente il gioco è completo quasi al 100%.

Ma com'è questo gioco? Superbo! Abbiamo richiamato da tutta la redazione i nostri collaboratori che hanno giocato a fondo i due giochi originali per avere un termine di paragone. Tutta la grafica è realizzata in alta risoluzione e le astronavi tridimensionali sono abbellite da immagini fotorealistiche applicate sulla loro superficie (in gergo questa tecnica si definisce texture mapping) e già questo è stato causa di grande entusiasmo. Anche se siamo abituati a vedere grafica di qualità al giorno d'oggi, questa realizzazione è particolarmente precisa e dettagliata.

Per quanto ci riguarda, il gioco avrebbe dovuto essere il più simile possibile agli originali. C'è chi ha trascorso gli ultimi tre anni



Ed è proprio lui, in tutto il suo splendore: la nave più bella e contemporaneamente più scalcinata della Galassia: il Millennium Falcon del contrabbandiere Han Solo!

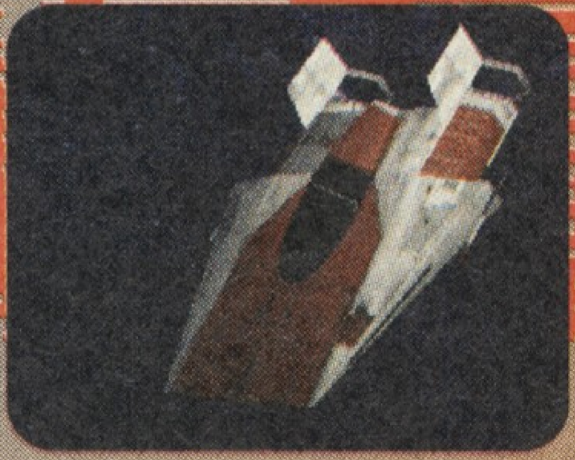


All'inizio di ogni missione potrete analizzare gli obiettivi e le tattiche da utilizzare.

Ecco altre navi che potrete incontrare nel gioco: oltre a quelle dei film ne sono state inserite di nuove.



Container I



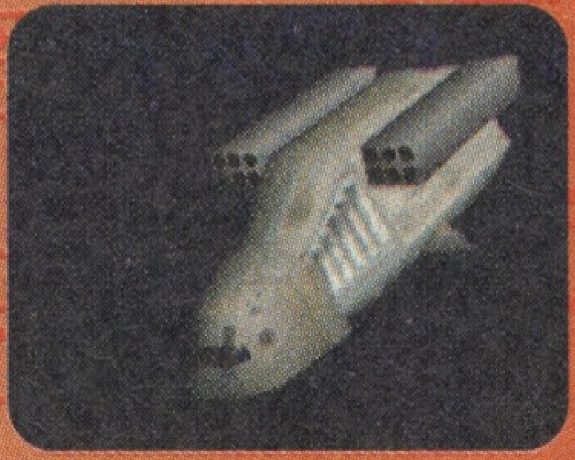
RZ-1 A-Wing



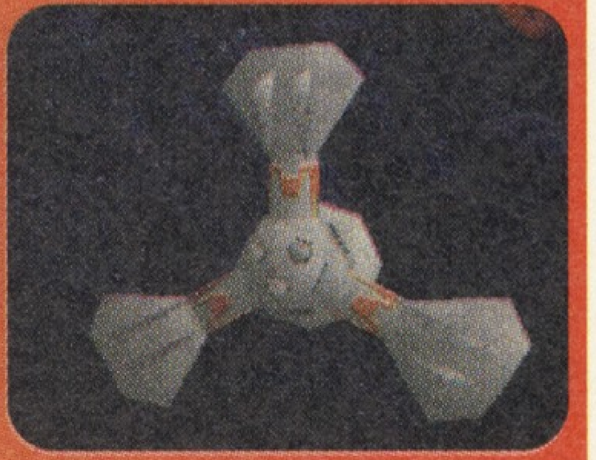
Utility Tug



Corvette



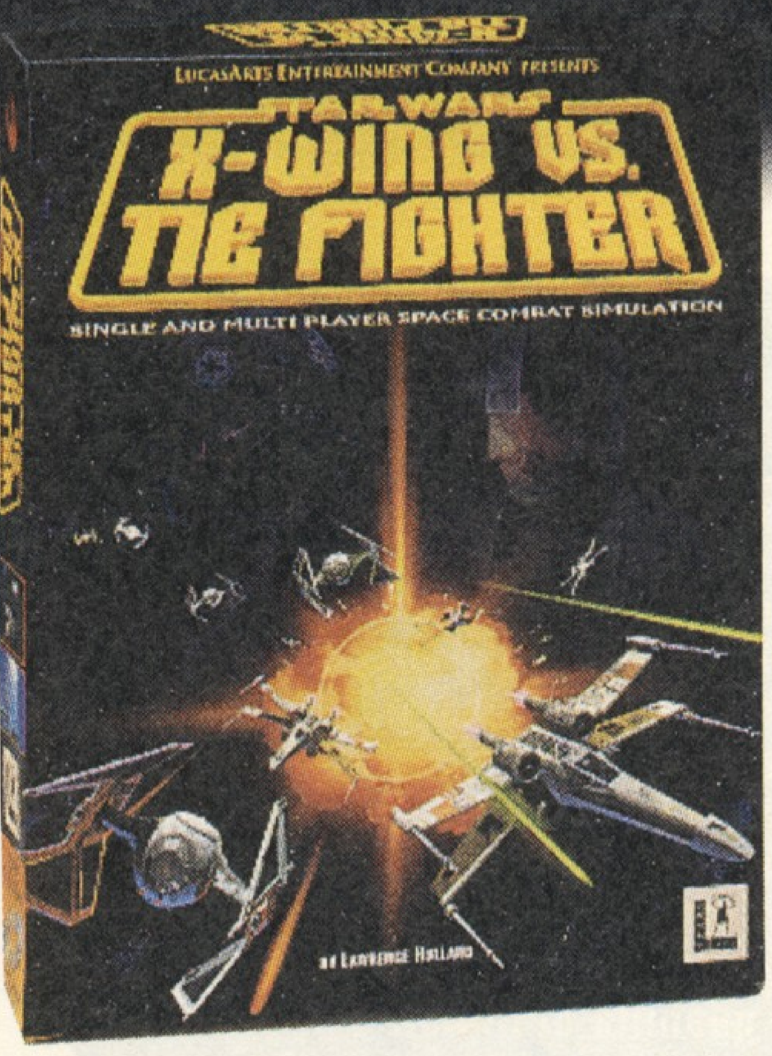
DX-9 Transport



XQ4 Platform

CERCATELA NEI NEGOZI!

Secondo la CTO, importatrice ufficiale dei prodotti LucasArts per l'Italia, *X-Wing vs TIE Fighter* dovrebbe raggiungere gli scaffali dei negozi entro la fine del mese. La confezione da cercare è quella che vedete nella foto qui a destra che, purtroppo, almeno per i primi tempi disporrà di manualistica unicamente in inglese. Non è da escludersi, comunque, una versione italiana, vista la lunga tradizione CTO in questo ambito. Per maggiori informazioni, 051-753133.



a giocare con *X-Wing* e *TIE Fighter*, quindi perché cambiare qualcosa di provata efficacia? Il design degli abitacoli delle astronavi, infatti, è quasi identico (anche se leggermente più intuitivo), tutti i comandi da tastiera sono gli stessi, e persino molte delle tattiche che avevamo sviluppato con i titoli originali si sono rivelate vantaggiose.

Proprio come *TIE Fighter* era un seguito più avanzato tecnicamente di *X-Wing*, quest'ultima versione è una combinazione dei due, ma con l'aggiunta di tutto ciò che potreste desiderare.

STRANO MA VERO 1

Lo strano suono delle spade laser fu realizzato passando un microfono dietro una televisione. Provare per credere.

Chi è? È splendida!

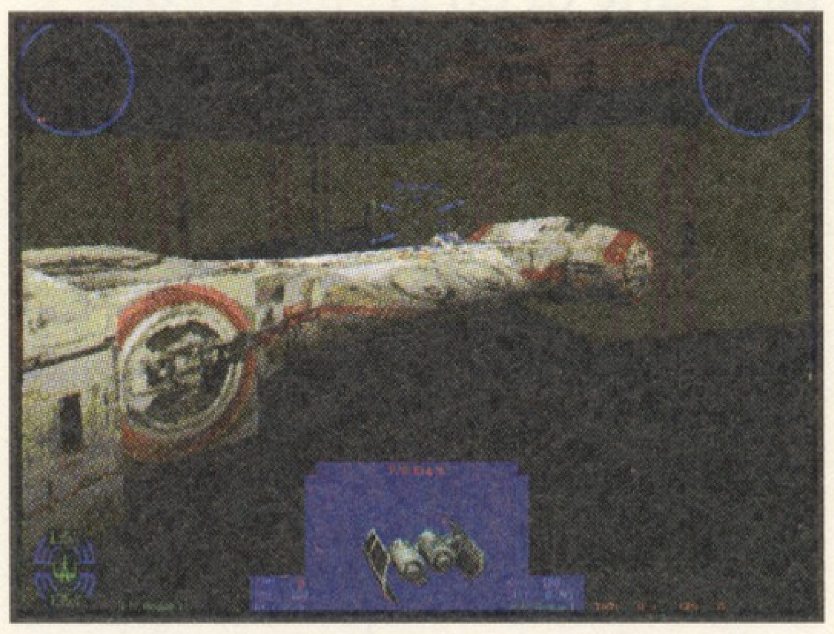
Le navi poligonali o in semplice Gouraud shading non ci sono più. Al loro posto ci sono mezzi in Super VGA con texture mapping ed effetti di luce in tempo reale da qualsiasi direzione. Provate a colpire lo scafo di uno Star Destroyer con i vostri laser e potrete vedere il punto dell'impatto illuminarsi chiaramente. Mentre le navi ruotano nello spazio, la luce delle stelle più vicine si riflette sulle superfici dei veicoli. Si tratta di un effetto molto sottile, talmente realistico che a una prima occhiata potreste non accorgervene. Se andate vicini alle navi più grandi, però, noterete certamente che le texture (come già detto le immagini che vengono applicate alle superfici degli oggetti) non diventano affatto "sgranate". Gli effetti di luce, inoltre, si possono osservare più chiaramente nel vostro computer di acquisizione bersagli. Come negli ultimi due giochi, infatti, il bersaglio da voi scelto appare identico nella parte bassa dello schermo, mostrando persino la collisione dei laser, i lampi di energia e il riflesso degli scudi. La cosa più impressionante, forse, è il fatto che questa grafica gira tanto rapidamente sui PC di oggi quanto quella di *TIE Fighter* su quelli di ieri. Abbiamo giocato su un Pentium a 166 MHz, ma l'aggiornamento dell'immagine era a 25 quadri al secondo (la stessa fluidità che potete apprezzare in una trasmissione televisiva) con il massimo di dettaglio attivato – risoluzione grafica 640 x 480, tutte le texture attivate, ombreggiature, 65.000 colori e altre diavolerie. Il gioco può essere visualizzato con molte risoluzioni diverse, quindi dovreste poterlo giocare con qualsiasi Pentium.

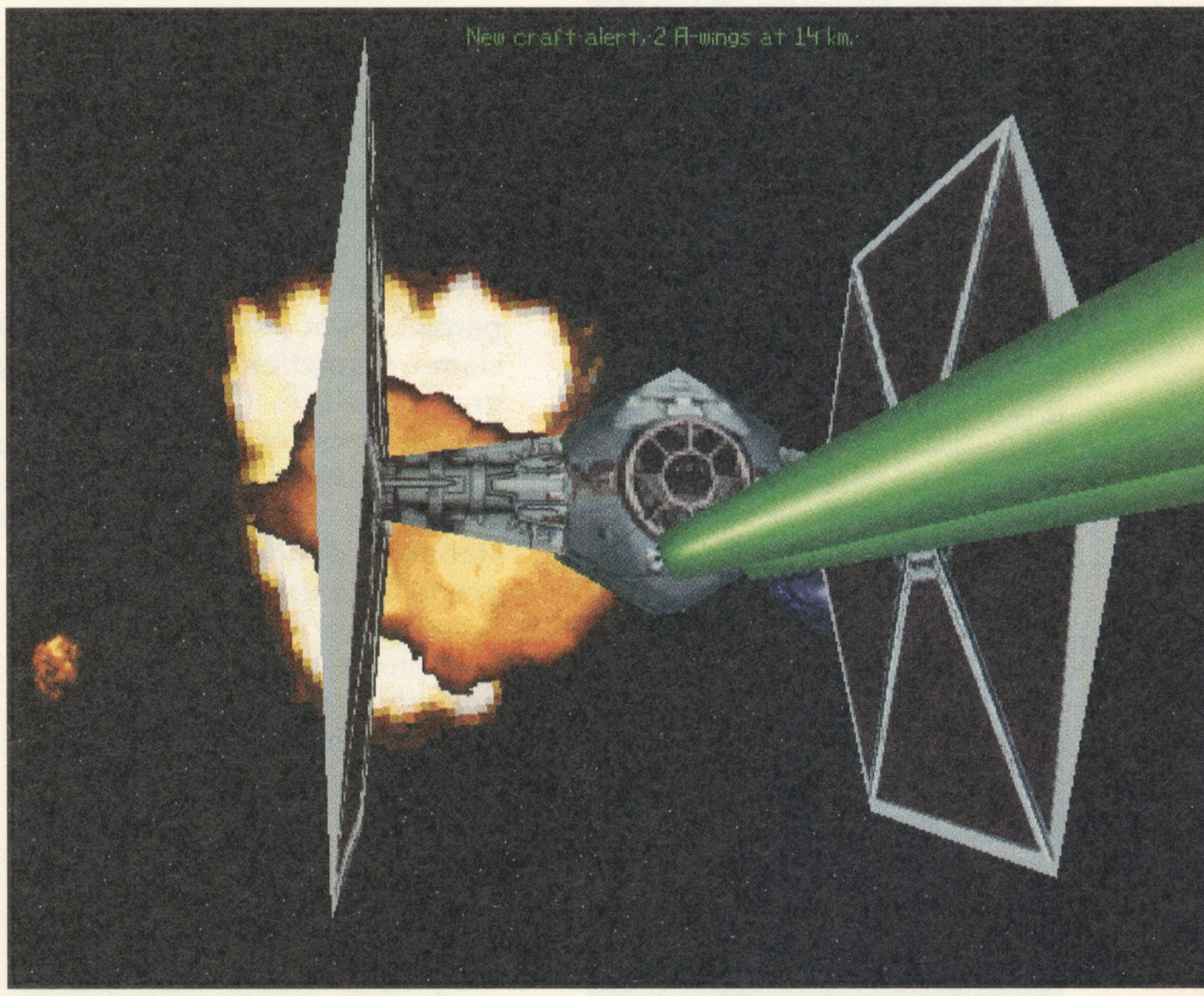
«Una delle nostre filosofie di base», ha dichiarato Larry Holland, produttore di *XWvTF*, durante un'intervista rilasciata l'anno scorso, «è di mantenere fluidità e velocità a prescindere dai poligoni e dalle texture. Il gioco può dare il meglio soltanto se è fluido». Era una dichiarazione molto coraggiosa e una promessa difficile da mantenere, ma persino con una versione beta non perfezionata sembra che la LucasArts sia riuscita a raggiungere il suo obiettivo.

Sono qui per salvarla

X-Wing e il suo seguito ebbero successo per le campagne (serie di missioni collegate) che creavano storie nuove e originali nel mondo di Guerre Stellari. In questo gioco ci sono nuove campagne, ma le trame non sono state





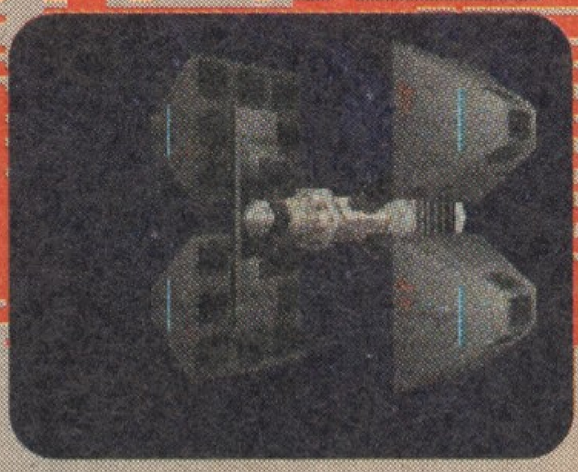


Vi sembrerà impossibile, ma è proprio così che appariranno i TIE Fighter se si avvicineranno troppo all'abitacolo del vostro caccia ad ala a "X": fate attenzione ai colpi di blaster.

Incontrerete navi, caccia e corvette note, oltre a mezzi, piattaforme e incrociatori creati per il gioco.



Dreadnought



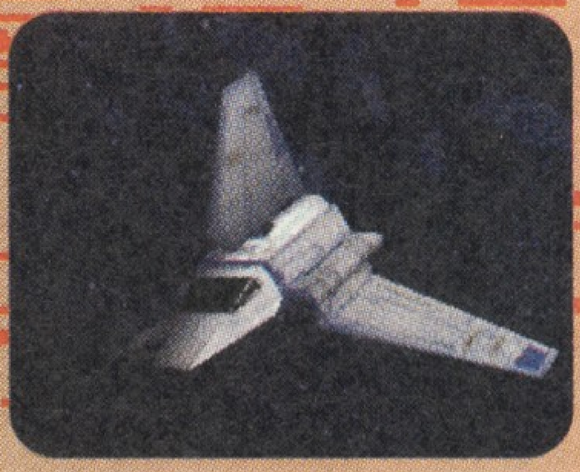
Factory



ATR-6 Assault



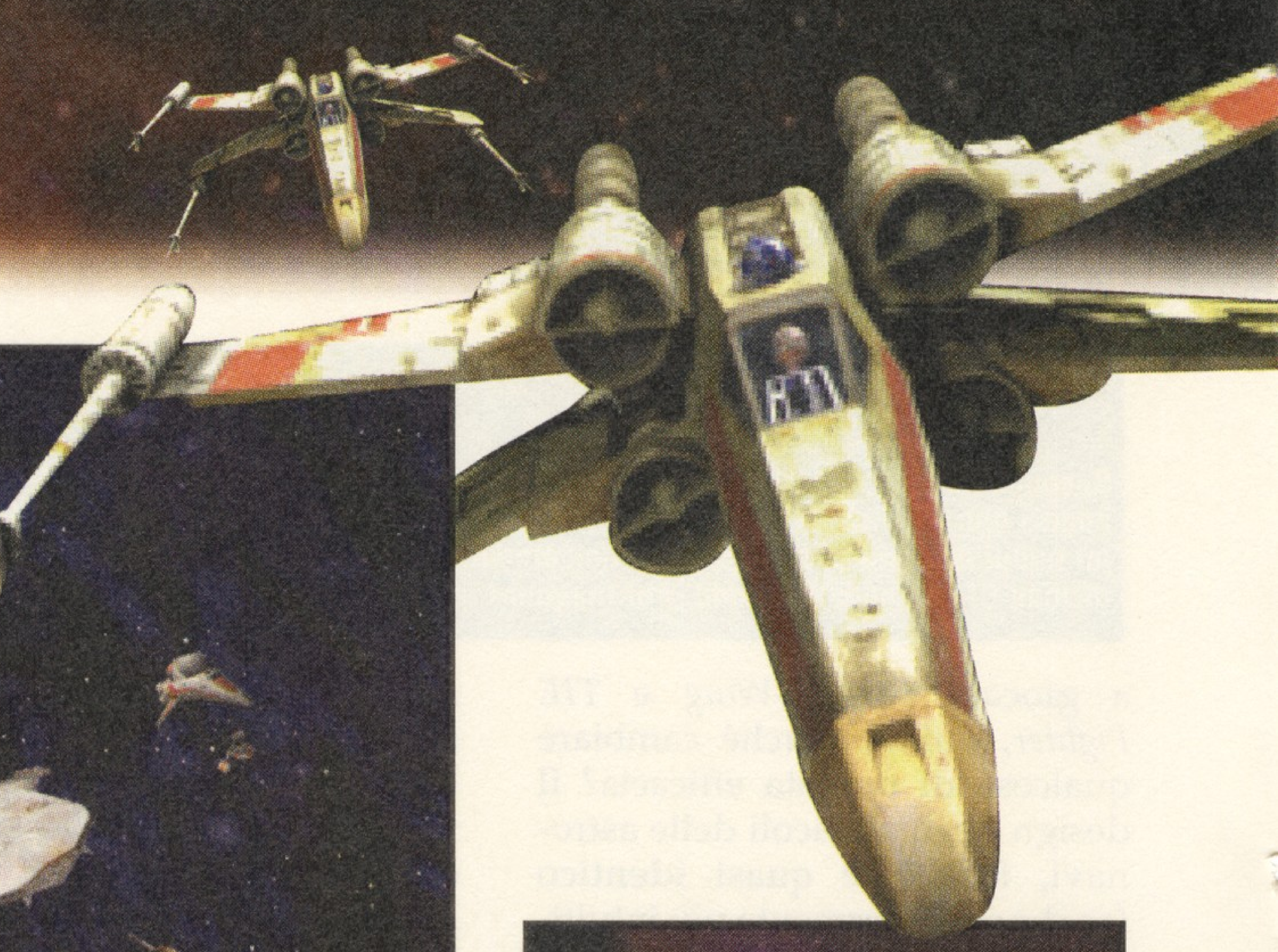
Star Destroyer



T-4a Shuttle



Mine Type 2

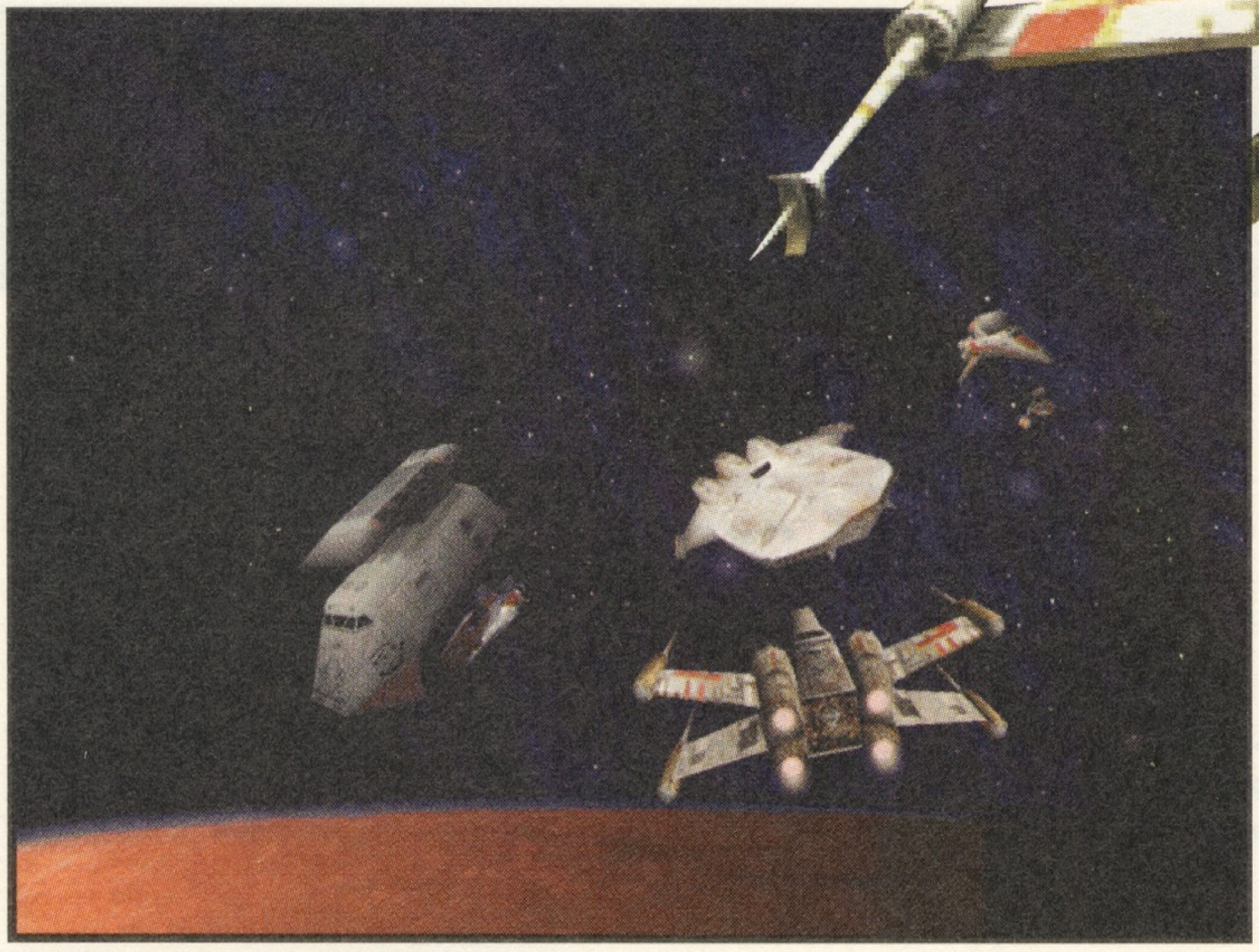


TI AMO. LO SO.

Perché *X-Wing* e *TIE Fighter* sono giochi tanto rispettati? Se non li avete giocati, certamente non potrete capire quanto possano essere entusiasmanti. Sicuramente qualunque prodotto basato su Guerre Stellari avrà il suo fascino, ma come hanno dimostrato *Rebel Assault* e il suo seguito, giochi basati su una grande quantità di filmati e di conseguenza non molto interattivi, questo non basta per avere un successo di lunga durata.

Quasi tutto in *X-Wing* era superbo. Il modello di volo era ottimo, con il giusto equilibrio tra "realismo" e giocabilità. Come dice Larry Holland, «Siamo tutti videogiocatori da molto tempo qui [alla LucasArts] e sappiamo che se le dinamiche non sono corrette lo sforzo è vano». Lo stesso sistema di volo viene riflesso ottimamente anche nelle navi controllate dal computer. A meno che non facciate buon uso dei vostri limitati missili, la distruzione di un'altra nave è il frutto di un duello veloce e frenetico. L'intelligenza artificiale è tale che rimanere in coda a un nemico a volte non è sufficiente per distruggerlo e, d'altronde, potreste trovare molto difficile riuscire a sganciarvi da un inseguimento.

Rimanere in vita è possibile soltanto grazie a un sistema energetico. Ogni nave ha un certo ammontare di energia da dividere nei laser, nel motore e negli scudi protettivi. Dare ai laser e agli scudi più energia vi renderà un bersaglio lento e facilmente colpibile. Se, invece, volete sfrecciare a tutta velocità, presto gli scudi e i laser perderanno di potenza. Nel vostro sistema c'è anche dell'energia residua. Se venite improvvisamente colpiti da un missile e perdete il 90% dei vostri scudi, potrete passare a questo sistema tutta l'energia residua dei laser per proteggervi maggiormente. Analogamente, se state sparando a una nave priva di difese ma molto "tosta" e non ci sono minacce immediate, potrete trasferire tutta l'energia residua del sistema di difesa agli armamenti. Semplice e molto efficace, un risultato che non è stato raggiunto da molti altri giochi.



L'X-Wing in primo piano sta per attaccare una nave da carico imperiale; bisognerà aspettarsi sicuramente un contrattacco da parte delle navi di scorta e dei caccia TIE.

ancora inserite nella versione che abbiamo sotto mano. Le missioni singole sono le stesse ed è stato molto interessante vedere come le descrizioni siano stati riscritte per equilibrare le informazioni a disposizione di ciascuna fazione in gioco. Per esempio, una missione implica l'attacco o la difesa dello Star Destroyer di classe Imperial Tormentor.

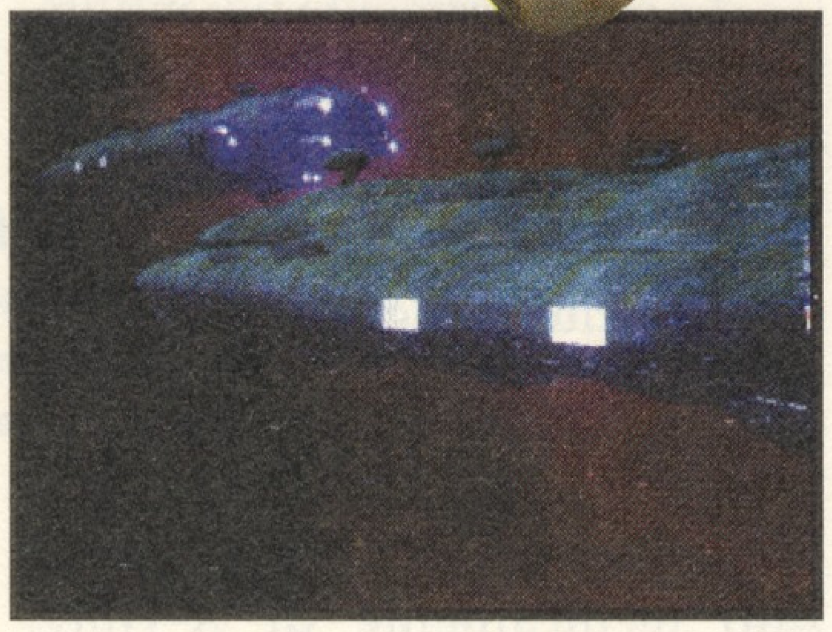
L'introduzione della Ribellione si conclude con le parole: «Non possiamo permetterci gravi perdite in questa missione, quindi annullatela se i caccia nemici stanno distruggendo troppe navi». Mentre quella imperiale recita: «I ribelli non possono permettersi un combattimento cruento, quindi se riusciamo a distruggere almeno due terzi della loro forza d'attacco possiamo costringerli a una ritirata».

La LucasArts, maestra del tocco umano nei videogiochi, ha lavorato duramente per farvi sentire importanti ai fini dell'esito finale della battaglia. All'inizio di ogni missione potrete selezionare la nave da pilotare, ma annotatevi il numero di navi del vostro squadrone. Al momento della vostra morte, se altri piloti del vostro gruppo sono ancora vivi e controllati dal computer, passerete a una delle loro navi per continuare la missione.

STRANO MA VERO 2

Le prime parole pronunciate in Guerre Stellari sono quelle del droide protocollare 3BO: «Hai sentito? Hanno colpito il reattore principale.» Stranamente, egli pronuncia anche le ultime battute del Ritorno dello Jedi: «Ce l'hanno fatta!»

Questo significa che sebbene *XWvTF* permetta "soltanto" otto giocatori in rete, il gioco riempirà lo schermo con un sacco di astronavi "carne da cannone", il che non soltanto vi darà più bersagli su cui sparare, ma più vite in ogni singola missione. Significa anche che è tanto vantaggioso fare parte di un gruppo di due Y-Wing tosti quanto lo sia far parte di uno squadrone di otto inesperti piloti di TIE Fighter. Non siamo ancora riusciti a sperimentare a fondo la strategia, la tattica e il potenziale di gioco di questo sistema di "salto" tra le navi, ma dovrebbe rendere il gioco più longevo e divertente sia per il singolo pilota che per i gruppi di giocatori di tutto il mondo.



Una lunga attesa, finalmente premiata

Non potete immaginare i sospiri di sollievo che hanno accompagnato le prime partite complete a *X-Wing vs TIE Fighter*. Siamo stati tante volte delusi da giochi che ci hanno fatto attendere a lungo negli ultimi anni che temevamo il peggio, ma questo prodotto... è veramente speciale. Ci vorrà un intero mese di gioco per *recensire X-Wing vs TIE Fighter* – e potrete scoprire l'impatto che il gioco definitivo avrà su di noi nel prossimo numero.



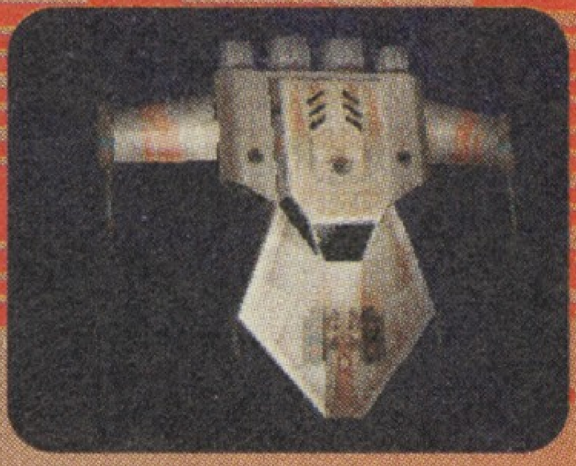
Ad esempio, le boe di navigazione, lo Starchaser o i vari tipi di mine sono tutti mezzi nuovi di zecca.



Navigation Buoy



Nebulon B



R-41 Starchaser



Mine Type 3



Corellian



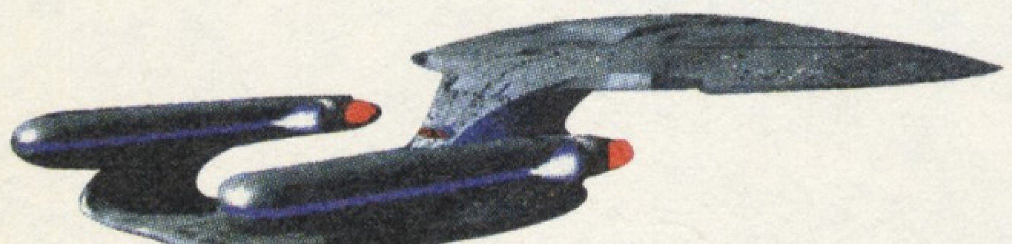
T-65C A2 X-Wing

RECENSIONI

• **EDITORE:** Microprose • **SVILUPPATORE:** Interno • **INTERNET:** Http://www.microprose.com
• **DISTRIBUTORE:** Leader • **TELEFONO:** 167/821177 • **PREZZO:** N.D.

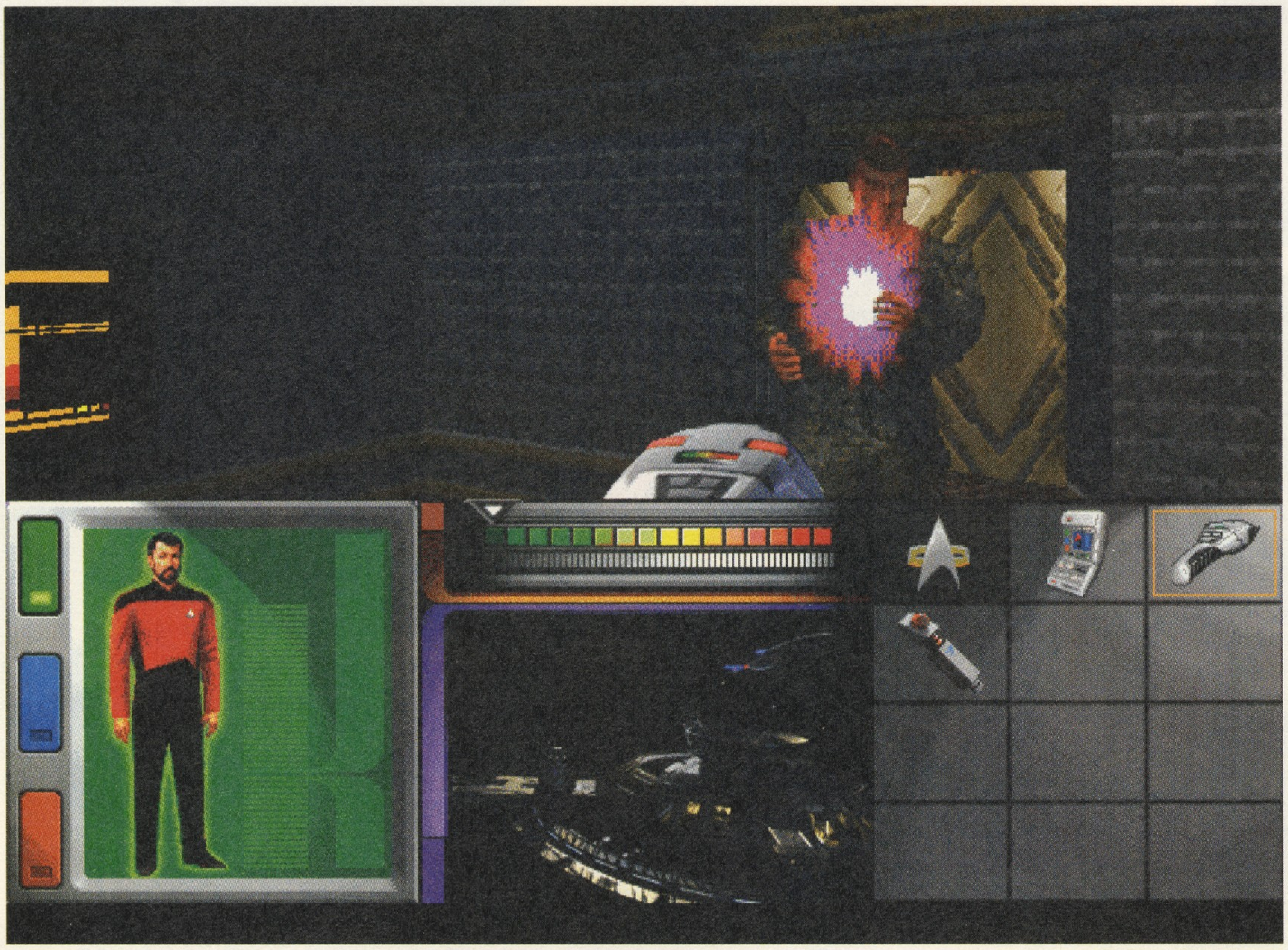
Star Trek Generations

Spazio. Ultima frontiera. Questi sono i viaggi dell'astronave MicroProse, nella sua missione continua di portarvi giochi di Star Trek che mischiano avventura con elementi 3-D alla *Doom*...



Nell'ambiente dei "trekkies" (i fan più sfegatati della popolare saga fantascientifica) si dice che tutti i film di Star Trek pari siano belli, mentre quelli dispari lo siano molto di meno. Fuori le prove... Il film originale ha un'atmosfera molto conservatrice e cerebrale, con un ritmo molto lento, mentre "L'Ira di Khan" è una vera e propria epopea intergalattica. "Star Trek III: Alla Ricerca di Spock" è quasi privo di trama, mentre il quarto film, Rotta Verso la Terra (quello con le balene), è molto divertente e ironico. Il cinque, l'Ultima Frontiera, ha una trama molto poco convincente e noiosa, mentre il sesto, Rotta Verso l'Ignoto, è un film d'azione eccezionale ricco di bellissimi effetti speciali. E il numero sette? Star Trek: Generazioni sarebbe stato migliore se Kirk & Co. avessero lasciato il campo completamente a quelli di Next Generation (anche perché sono stati utilizzati malissimo dagli sceneggiatori) e comunque rimane un film dalla trama poco credibile e ricca di buchi di sceneggiatura. La legge viene ulteriormente confermata dall'ottavo film, Primo Contatto, che, invece, è molto più divertente e movimentato.

Mentre il film "Generazioni" non è stato esattamente un trionfo, il gioco tratto dalla pellicola è tutta un'altra cosa. Come lo sforzo trekkie precedente della MicroProse, *A Final Unity*, *Generations* è un'altra brillante estensione dell'universo di The Next Generation, un gioco che vi cala ancora più profondamente nella mitologia di Star Trek di quanto non sia mai stato fatto prima. Ora gli strani e nuovi mondi si possono esplorare nell'atmosfera, con un'interfaccia 3D che ricorda vagamente quella dei giochi alla *Doom* (in pratica, vedrete il mondo attraverso gli occhi dei vari protagonisti). Potrete prendere il controllo di Riker, di Worf, della Crusher e persino di Kirk, trasportarvi a bordo di navi disattivate, camminare in mezzo a città aliene abbandonate o infiltrarvi nelle fortezze dei Klingon. Tutti gli



Sebbene possiate correre in questi corridoi fiocamente illuminati, facendo fuoco con il vostro faser contro Romulani e prendendo a calci i Chodak, *Generations* è naturalmente più di un semplice "adventure" clone di *Doom*...





Telecomandate
il vostro PC nel prossimo millennio

Va bene che il nuovo Blaster CD iNFRA fa fare un salto (di qualità) al vostro computer, ma almeno voi cercate di restare con i piedi per terra. Del resto cosa vi aspettavate da Creative, se non un'altra sensazionale novità?

Blaster CD iNFRA è il primo e unico lettore che si può controllare con un telecomando a raggi infrarossi piccolo come una carta di credito. Grazie alla sua tecnologia innovativa, da oggi non avrete più bisogno di usare la tastiera o il mouse per navigare in Internet, per fare una presentazione multimediale con il vostro PC o anche semplicemente per alzare il volume di un CD, o passare al brano successivo.

E oltre a queste funzioni c'è molto di più: una velocità reale di 12X anche leggendo i settori centrali del disco (tecnologia CLV), la capacità di adattarsi automaticamente se il disco è rovinato o non consente la lettura alla velocità massima, la funzione Voice Read che annuncia l'esecuzione dei comandi e che può essere personalizzata con la vostra voce.

Blaster CD iNFRA è disponibile da solo e nei convenientissimi Kit Discovery e Family, che comprendono una scheda Sound Blaster 32, potenti casse amplificate e un ricco corredo dei migliori programmi per giocare, lavorare e navigare su Internet. Scegliete l'offerta più adatta alle vostre esigenze, e poi godetevi la grafica più spettacolare e i suoni più realistici delle più recenti applicazioni software. Con Creative non c'è bisogno di aspettare il 2000: la tecnologia del nuovo millennio è disponibile già oggi.



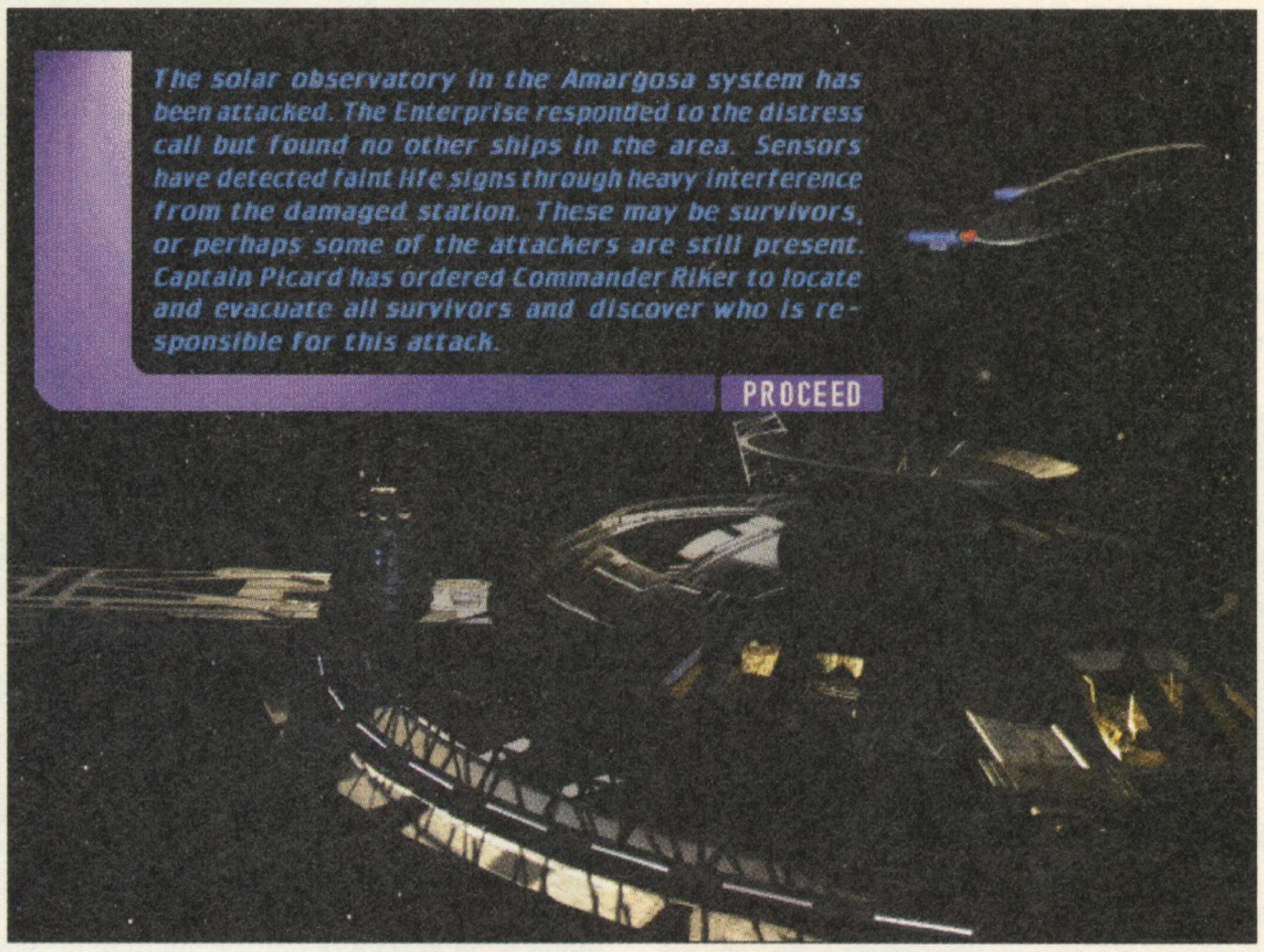
Per saperne di più, visitate il nostro sito Web "Creative Zone" su Internet (**www.creativelabs.com**)

CREATIVE
CREATIVE LABS


L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES
MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473
I MIGLIORI
GIOCHI
PER IL TUO COMPUTER
PER LA TUA CONSOLE
Roma
Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486
Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

Star Trek Generations





effetti sonori familiari sono stati ricreati fedelmente, e il cast ha nuovamente prestato le proprie voci per i personaggi (che verranno tutti tradotti in italiano dai doppiatori originali del film), rendendo il gioco sia dal punto di vista visivo che sonoro simile a un ennesimo episodio della serie televisiva.

Come per il film, la trama di *Star Trek: Generations* si svolge attorno alla figura di uno scienziato pazzo, Tolian Soran (interpretato da Malcolm MacDowell), che sta cercando di ritornare in una dimensione paradisiaca nota come il Nexus. Il portale che conduce in questa dimensione è una terrificante stringa energetica che passa attraverso la galassia di Star Trek. Per cercare di piegare questo fenomeno ai suoi fini, Soran ha sviluppato un'arma in grado di distruggere una stella, in modo da cambiare l'assetto gravitazionale di interi sistemi e di modificare il corso della stringa stessa. Sarà compito vostro e dell'equipaggio di TNG inseguire il pazzo dai capelli bianchi per lo spazio e impedirgli di raccogliere il Trilithium, una sostanza molto rara di cui ha bisogno per distruggere le stelle. La storia è interessante e catturerà sicuramente la vostra attenzione con un'ottima giocabilità, in cui Soran sarà sempre un passo avanti a voi fino alla risoluzione finale dell'avventura. Ma, naturalmente, al contrario di quanto accade nel film, in cui Soran viene sconfitto e l'universo viene salvato, in *Generations* dovrete fare i conti con le possibilità di fallimento previste dal programma.

Molto del fascino di *Generations* deriva dalla sua efficacia nel ricreare l'ambiente dell'Enterprise e la sua sfera di influenza. Questo è proprio, diciamocelo, quello che vuole la gente, e *Generations* riesce a vendersi in modo eccellente. La storia si sviluppa attraverso tre diversi livelli di gioco, che a loro volta sono complicati da sotto-giochi ed enigmi. Il centro di navigazione implica un certo elemento strategico e la risoluzione di rompicapi nella sala di Cartografia Stellare dell'Enterprise. Quest'area che si vede nel film, è il sogno di ogni videogiocatore e vi permette di cercare e selezionare le destinazioni della nave.

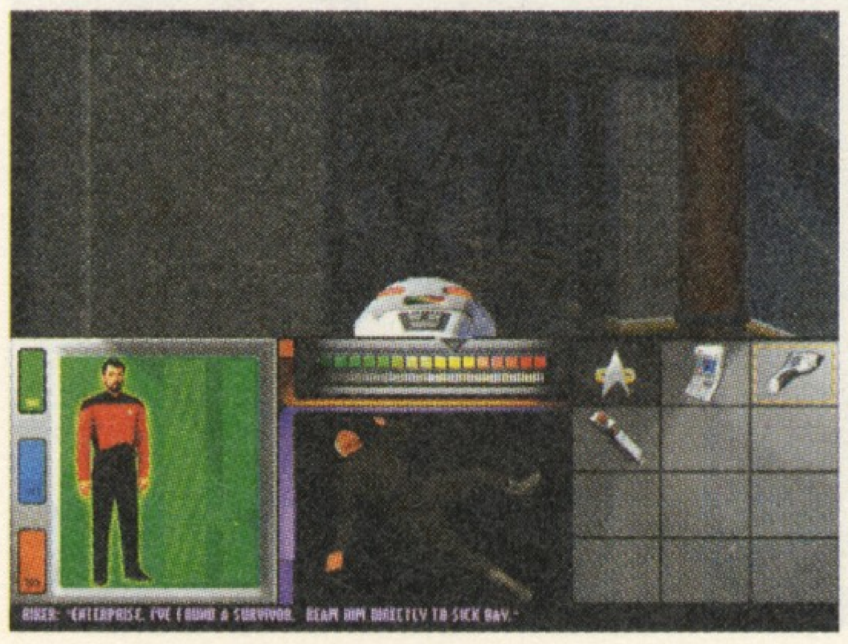
C'è poi una parte di combattimento frenetico e violentissimo contro astronavi Klingon, Romulane e contro Dreadnought Chodak. Gli elementi di base sono simili a quelli di *A Final Unity*, ma più dettagliati e più divertenti. Cercare Soran e i suoi vari carichi di Trilithium attraverso i settori e sviluppare certe tattiche è uno degli elementi più divertenti di tutto il gioco. Se ci sono delle navi nemiche nel sistema in cui siete appena arrivati, potrete prendere il comando dell'Enterprise in una serie di incontri nave a nave. Alcuni sono casuali, e non servono ad altro se non a mettere alla prova le vostre abilità al timone e ai cannoni, mentre altri sono previsti dalla storia e vi possono fornire indizi o portare a vivere in prima persone delle altre missioni 3D. Come in *A Final Unity*, potrete manovrare la nave e sparare con i faser e con i siluri fotonici.

Questo fornisce un divertente diversivo rispetto ai compiti di ricerca e delle missioni a terra e rende l'interfaccia di comando di *A Final Unity* molto più semplice e intuitiva, facendo delle battaglie un'esperienza ancora più divertente.

La terza parte del gioco consiste nelle 15 missioni a terra in prima persona. Da un punto di vista statico questo sembrerebbe essere senza alcun dubbio il punto debole del gioco – e per essere onesti è ad anni luce dall'essere una versione "Star

REQUISITI DI SISTEMA

Generations gira unicamente sotto Windows 95 e richiede almeno 16MB di RAM per poter essere giocato. Il processore minimo indicato dalla casa di produzione e un Pentium a 75MHz, anche se noi di Gmc non ve lo consiglieremmo con meno di un Pentium a 90 MHz, raccomandando per una fluidità di gioco ottimale un Pentium a 133MHz. Le schede sonore utilizzate sono tutte quelle che funzionano con Windows 95 e, di conseguenza, da questo punto di vista non dovreste incontrare problemi. Per godervi al meglio gli stupendi filmati che fanno da intermezzo alle scene di gioco vi consigliamo almeno un lettore CD-ROM a quadrupla velocità.







In una delle missioni più cerebrali di *Generations*, Data deve esplorare una città deserta, cercando di entrare in alcune camere chiuse seguendo questi piccoli droidi di manutenzione.

A CACCIA DI SORAN

Usare la stanza di Cartografia Stellare è il modo migliore per trovare Soran e le sue armi in grado di spazzare via una stella. La linea rossa indica il percorso attuale del Nexus, ma selezionando una stella e simulando la sua distruzione...



...potrete vedere come questa variazione gravitazionale possa influenzare sulla sua nuova rotta e se Soran sia in grado di giungere al pianeta colpito dalla stringa in futuro. Ma dato che le destinazioni sono limitate, prima o poi dovrà provare tutte queste combinazioni.





Come in un'avventura grafica, molti degli schermi di *Generations* sono dominati da una comoda mappa grafica (sinistra) e da un generoso inventario (destra). Gli oggetti e i rompicapi appaiono nello schermo centrale (sopra).

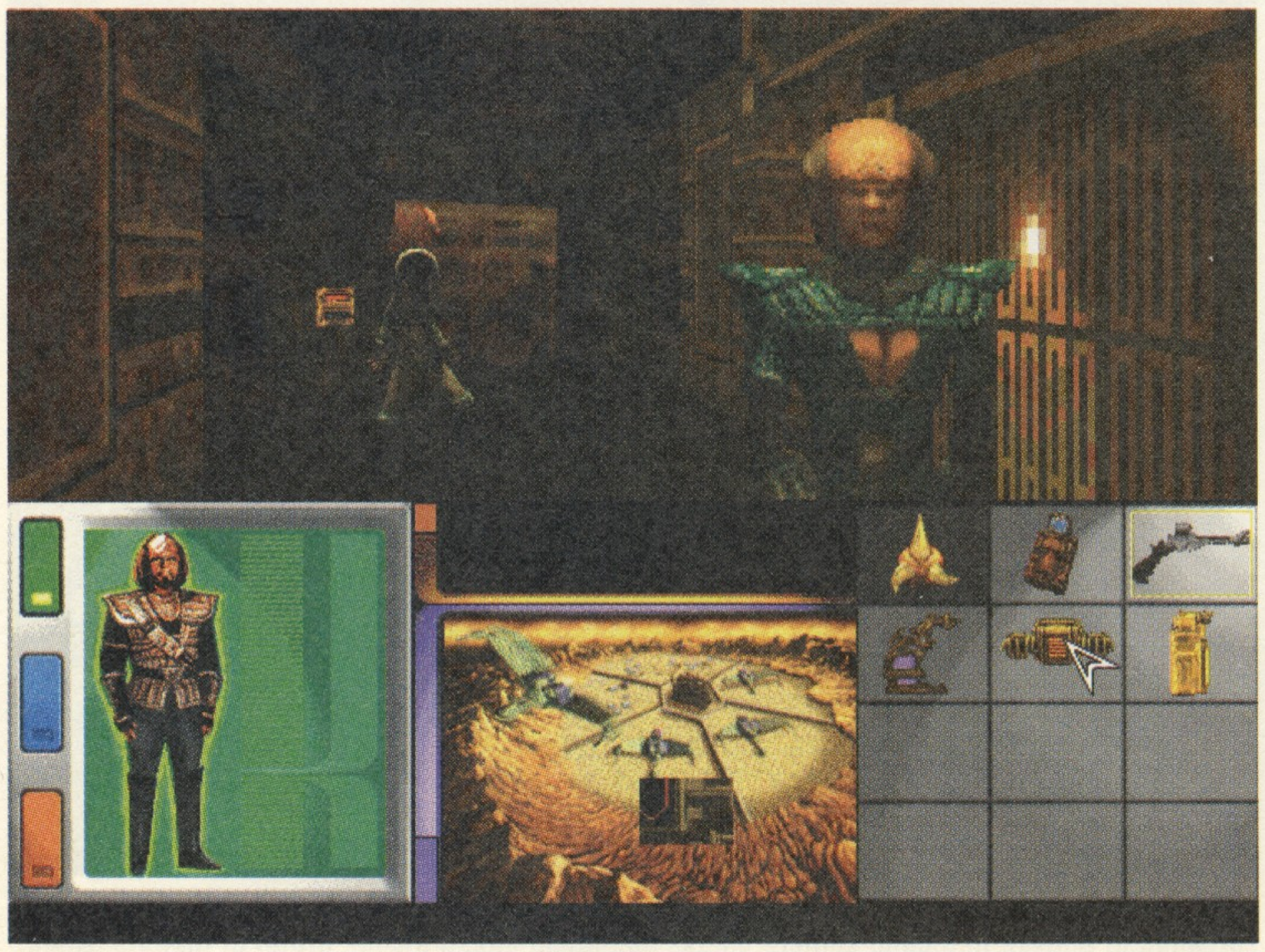
Trek" di *Doom*. Ma si tratta di una scelta volontaria – la MicroProse si è concentrata nel riproporre elementi di rompicapo come in *A Final Unity* in questo ultimo gioco, e rispetto alle scene statiche del gioco precedente è un notevole miglioramento. Camminare nelle stazioni spaziali, dentro pianeti organici e investigare su stazioni di estrazione di metalli radioattivi, più avanti nel gioco, è molto divertente. Il tutto, condito con scene d'intermezzo tratte dal film stesso rende *Generations* in assoluto il più autentico videogioco basato su Star Trek che sia mai stato realizzato.

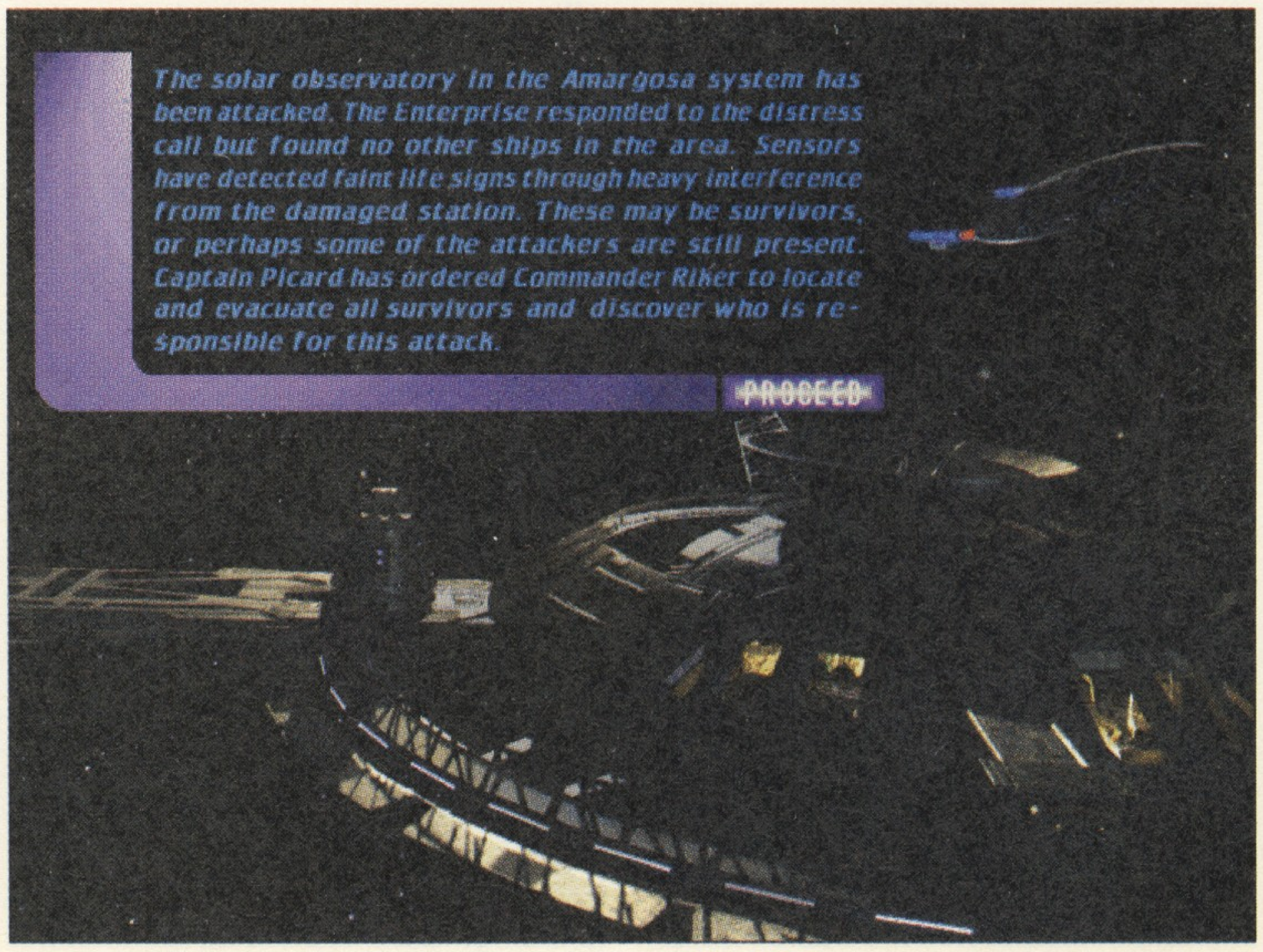
All'inizio del gioco, Soran sta scappando attraverso un settore spaziale e dovrete inseguirlo tramite i dati di Cartografia Stellare. Questa mappa computerizzata vi permette di usare gli scanner dell'Enterprise per esaminare pianeti, stelle e astronavi nella vostra ricerca dello scienziato pazzo, che starà cercando i componenti per creare uno dei suoi ordigni distruggi-stelle o starà per spararne uno. Usando gli indizi forniti dai personaggi o dagli scanner, potrete scoprire la sua locazione. Grazie alle introduzioni e alle presentazioni digitalizzate, sarete in controllo totale dell'astronave e delle azioni da intraprendere. Quando avrete trovato Soran, il gioco potrà passare nelle sezioni di (a) combattimento spaziale o (b) di missioni a terra 3D.

Naturalmente, se Cartografia Stellare e il combattimento spaziale sono i due pilastri portanti di *Generations*, la vera sorpresa è data dalle missioni 3D. Usando un motore 3D alquanto rudimentale, sono state inserite ben 15 missioni diverse, un misto di scenari interni ed esterni in cui dovrete controllare un membro dell'equipaggio dell'Enterprise. Se si tratta di una missione con Riker o Worf, per esempio, il fattore "azione" sarà maggiormente rilevante. Se vi state teletrasportando su un pianeta e state controllando Data o Troi, potete aspettarvi maggiori enigmi e rompicapi.

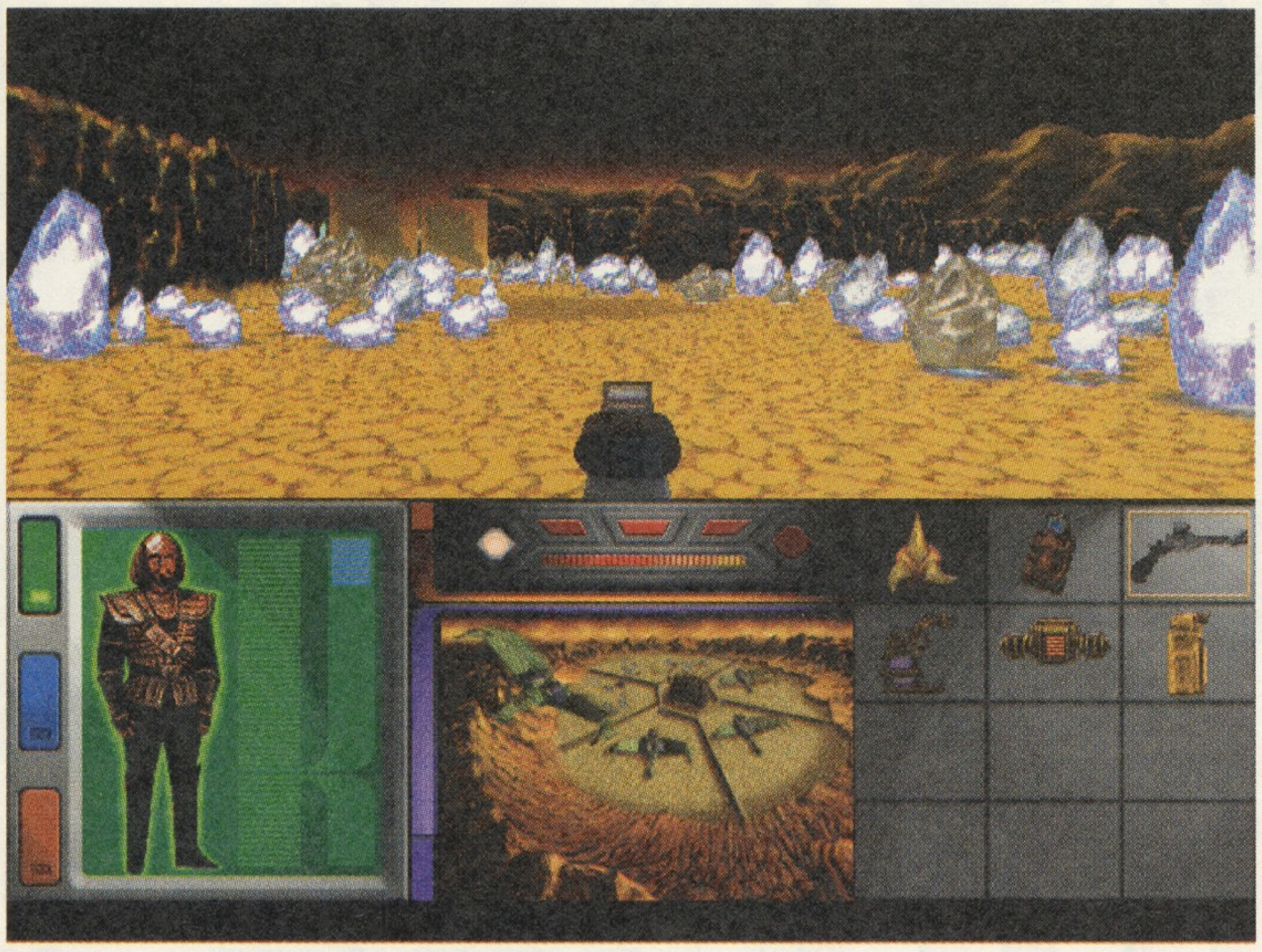
Sarebbe facile tentare di descrivere *Star Trek: Generations* come un gioco d'azione alla *Doom*, ma non è così. *Star Trek: Generations* è un gioco che ha molto più a che fare con titoli come *Realms Of The Haunting* (di cui pubblichiamo la soluzione questo mese) rispetto alle controparti più "cruente". Ci sono momenti, però, in cui il gioco sembra voler assomigliare a tutti i costi a *Dark Forces*. Ci sono opzioni per saltare, correre e accucciarsi, ma non vi serviranno tanto quanto accade nel gioco della LucasArts. Sia quest'ultimo che *Doom* contano su un ambiente molto ben costruito e ricco di nemici e bersagli. I rompicapi sono sempre molto semplici, come problemi di leve e di porte segrete – le chiavi rosse aprono le porte rosse e la chiave del Livello 2 apre la porta segreta del Livello 3.

Generations è decisamente più profondo. Ha un livello d'azione inferiore (ci sono Romulani a cui sparare, Klingon da stordire, ecc.), ma la parte di avventura domina sempre incontrastata. Metà dello schermo, infatti, viene occupato dalla visuale del tricorder (che mostra la vostra salute fisica, una mappa e un sommario della missione) e da un grande inventario. Per prendere un oggetto, vi basterà passarci sopra finché non lo vedrete comparire sul display centrale. A questo punto vi basterà cliccare e trascinare l'oggetto desiderato per inserirlo nell'inventario. L'esperienza,

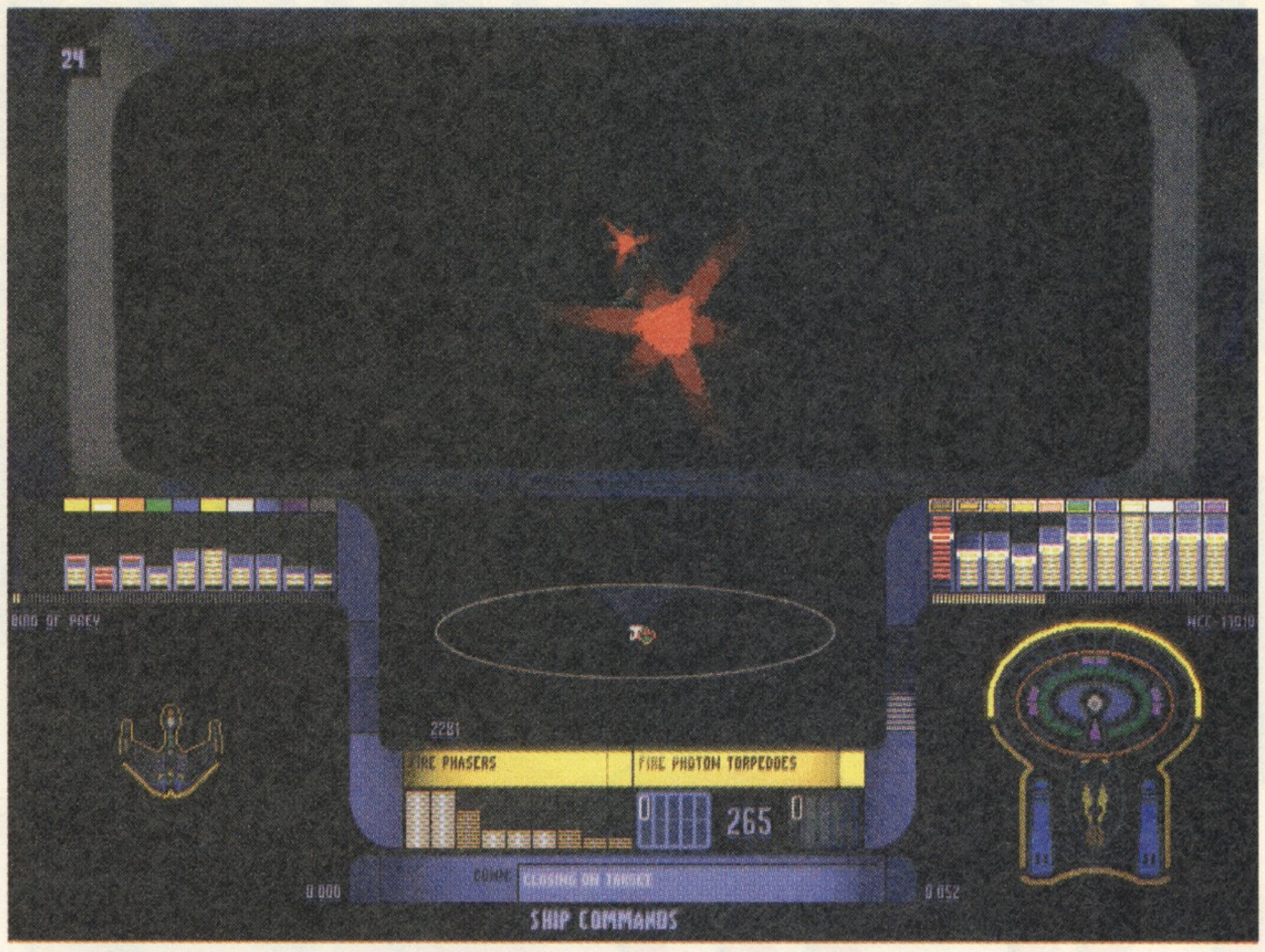




Star Trek Generations



Da questa immagine si può facilmente valutare il sistema grafico tridimensionale di *Generations*, non proprio al passo con i tempi...



Finalmente si combatte! Ah, l'emozione della caccia, il colore dei siluri fotonici, la gratificazione di cacciare a calci gli incrociatori Klingon...

insomma, è simile a quella di *A Final Unity* ma con una visuale 3D. Analogamente, quando camminate vicini a un tavolo o a un pannello di controllo, esso appare sul display centrale in modo che possiate azionare i vari comandi o cercare oggetti e informazioni. Facendo un doppio-clic su un oggetto che avete già raccolto potrete utilizzarlo in gioco, ad esempio una luce per illuminare un pannello da riparare, o una chiave per aprire una porta chiusa, o ancora cliccare sulla giusta parte del pannello per spegnere un reattore, e così via.

Le missioni sono molto varie. Durante un combattimento spaziale con un Falco da Guerra Romulano, l'Enterprise cerca di disabilitare la nave avversaria e Geordi si teletrasporta a bordo alla ricerca di Soran. A questo punto l'ingegnere con il cerchietto per capelli sugli occhi, dovrà disabilitare il reattore principale schiacciando i giusti tasti sul pannello del computer e cercando i membri morti dell'equipaggio per utilizzare gli oggetti in loro possesso (come chiavi, celle energetiche, ecc.). In altre missioni, Worf dovrà infiltrarsi in uno spazioporto Klingon, Data dovrà investigare in una città deserta e devastata da una grande guerra, e Crusher dovrà esplorare un pianeta che in realtà è un'unica grande entità vivente. Come ci sono missioni d'azione, ce ne sono altre più investigative e avventurose. Perché salvare il mondo con un faser e la presa vulcaniana quando potete farlo con le bende del pronto soccorso e con l'ipospray?

In tutte le missioni, comunque, l'atmosfera viene maggiormente ricreata grazie alle voci fuori campo. Mentre camminate negli oscuri corridoi di una nave Romulana o tra i grandi anticorpi blu di un pianeta vivente le voci daranno al tutto il giusto "feeling" di Star Trek. Vi sembrerà di essere proprio in un episodio della serie, e il senso di realismo è ancora maggiore di quello visto in *A Final Unity*. Come potrete aspettarvi, le missioni sono comunque prevalentemente esplorative – non molto incentrate su combattimenti frenetici quanto su argomenti "trekkosi" come ricalibrare flussi di plasma, spegnere centri di reazione o stabilire campi di contenimento nella stiva di carico numero 5. Per non menzionare l'inversione di polarità. Tutto è stato reso il più accurato possibile. La MicroProse ha persino ottenuto il progetto completo della stazione di Amargosa per la prima missione del gioco.

Con le sue incredibili scene d'intermezzo in FMV e la dettagliatissima presentazione, *Star Trek: Generations* è un eccellente gioco d'avventura.

Se vi aspettavate *Doom* nell'universo di Star Trek, probabilmente resterete delusi, ma d'altro canto questo gioco fornisce una sfida molto più interessante e longeva. Non ha senso paragonare questo gioco a titoli come *Quake*, e la MicroProse ha giustamente optato per andare in un'altra direzione, ricreando quell'atmosfera che è tipico di Star Trek. Non possiamo fare altro che ringraziarli per questo.

Gmc



COMMENTO

In certi momenti non è un gioco perfetto (e quale gioco lo è davvero...) ma si tratta sempre di Star Trek! L'unione fra due generi differenti è perfettamente riuscita e qualsiasi fan della serie televisiva si sentirà immediatamente a casa. Il gioco è sufficientemente coinvolgente, comunque, da poter attirare l'attenzione anche di chi "trekkie" non è per nulla. Forse la parte di esplorazione tridimensionale poteva essere curata di più da un punto di vista tecnico, ma come i giocatori esperti sanno bene, la grafica non è tutto. Intelligente, vasto e perfettamente giocabile.

8

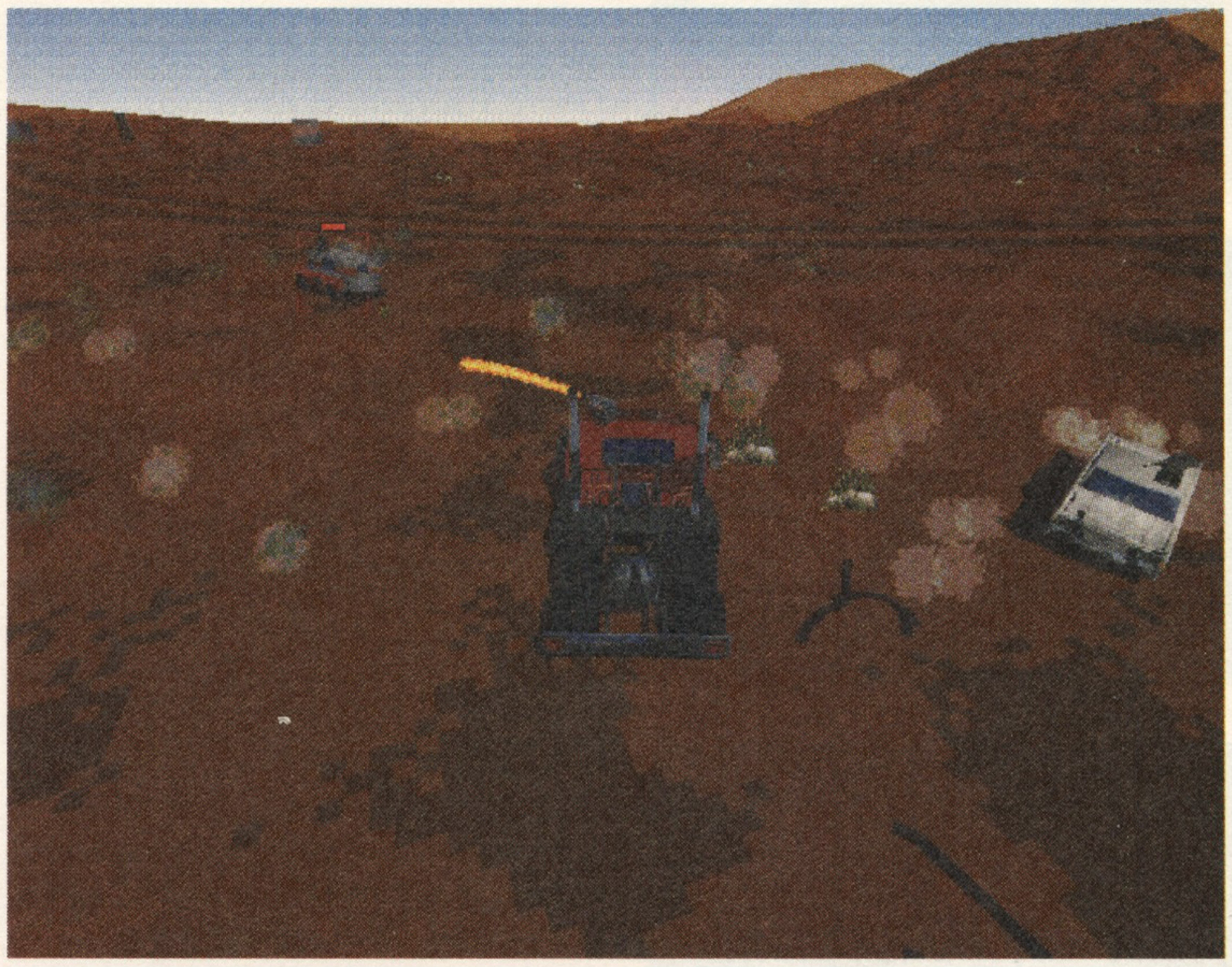
GRAFICA 7 — GIOCABILITÀ 8 — LONGEVITÀ 8 — SONORO 9

• **CASA:** Activision • **SVILUPPATORE:** Interno • **INTERNET:** www.activision.com
• **DISTRIBUTORE:** Software&Co. • **TELEFONO:** 0332/861133 • **PREZZO:** L.99.000

Interstate 76

Che andare in macchina scateni gli istinti peggiori dell'essere umano è ormai cosa assodata. Da qui a scatenare delle vere e proprie guerre stradali il passo è breve, almeno per l'Activision. Allacciate le cinture, si parte!

Per molti gli anni Settanta sono ancora oggi un decennio mitico. La fine della parabola romantica e dorata iniziata con la fine della Seconda Guerra Mondiale e proseguita attraverso trent'anni di rinascita culturale, economica e intellettuale. I Settanta rappresentarono, senza dubbio, un momento molto intenso, soprattutto per quanto riguarda la cultura popolare. Furono gli anni di *Jesus Christ Superstar*, *Guerre Stellari* e *Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo* (per non parlare della definitiva affermazione di *Star Trek*). Del boom della musica *funky* e della *disco dance*. Di serie di telefilm irripetibili come *Charlie's Angels*, *Sulle Strade della California* e *Starsky & Hutch*. Furono però anche, gli anni della Guerra nel Vietnam, della recessione, di uno dei maggiori picchi del terrorismo internazionale e della crisi petrolifera. E gli anni, vale la pena ricordarlo, di un orrendo gusto nel vestire e di ancora più orrende acconciature di capelli…





FTOOOM!! Un colpo diretto del nostro lanciarazzi disintegra una *dune buggy* che aveva alzato troppo la cresta. Il gioco è ricco di effetti grafici speciali come fumi ed esplosioni.

La nostra recensione ci riporta a questo vicino passato, con una piccola variante storica. È il 1976, è gli sceicchi mediorientali hanno deciso di chiudere i rubinetti dell'oro nero per ricattare economicamente gli Stati Uniti. È l'inizio di una severa recessione. Il collasso sociale ed economico conduce a un'impennata del tasso di criminalità, e le strade del continente americano diventano terreno fertile per le scorribande di criminali motorizzati. I banditi viaggiano su veicoli sui quali è stato montato lo stato dell'arte degli armamenti militari (mitragliatrici, cannoncini, mine anticarro, lanciafiamme e perfino missili a guida radar), e attaccano fast-food, banche e abitazioni private. Quando l'autorità costituita non riesce più a garantire la sicurezza della popolazione i cittadini reagiscono formando bande di *vigilantes*, equipaggiate anch'esse con veicoli pesantemente armati. La polizia è incapace di controllare l'escalation di violenza, e nel giro di pochissimo tempo le strade d'America si trasformano in un inferno…

È questa l'ambientazione che fa da sfondo a *Interstate '76*, il nuovo simulatore di combattimenti stradali dell'Activision, e uno dei giochi più intensi mai apparsi sui nostri PC. Il giocatore interpreta, Groove Champion, un pilota dal misterioso passato divenuto *vigilante* in seguito alla morte della sorella, Jade. La ragazza è stata assassinata dal losco boss locale, Antonio Malochio, durante una sequenza iniziale che non sfigurerebbe in un film di Quentin Tarantino, e Groove vuole scoprire cosa si nasconde dietro alla sua morte. In questa impresa è aiutato da tre alleati: Taurus, un nero con capigliatura alla Cocciante palesemente ispirato al karateka di colore de *I Tre dell'Operazione Drago*; "Skeeter", il tradizionale meccanico capace di installare il reattore di un 747 su un Apecar; e, soprattutto, una Picard Piranha '72 rossa fiammante, armata di mitragliatrici, lanciarazzi e radar. I motori rombano, il caldo sole

I PROTAGONISTI



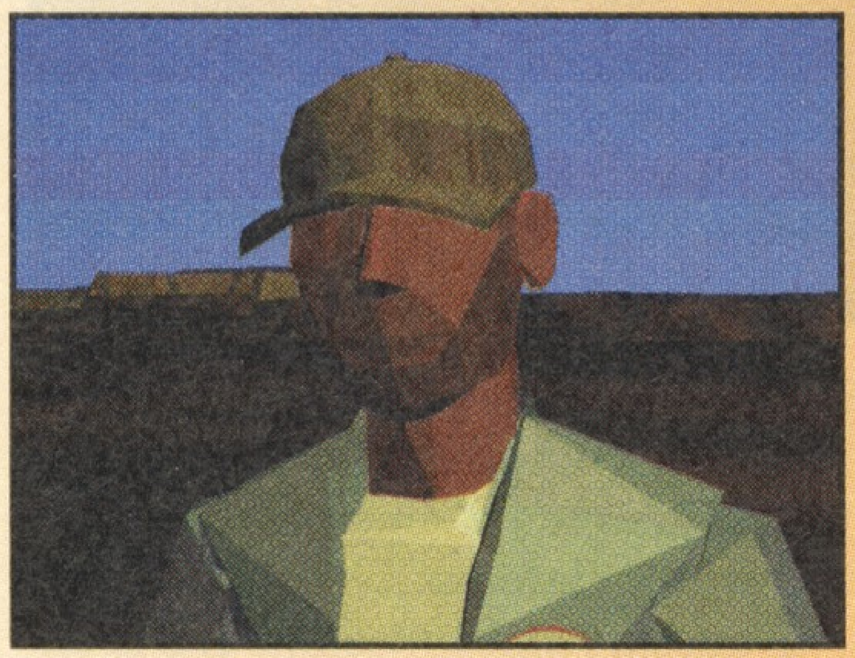
GROOVE

L'eroe è stanco. Un uomo già ben oltre la trentina, forse veterano della Guerra del Vietnam, Groove è costretto controvoglia a gettarsi nelle infuocate strade del Sudovest in seguito alla morte della sorella Jade. Lo sostengono il desiderio di vendicarla e un'ideale di giustizia personale ma intenso...



TAURUS

Il migliore amico di Groove è Taurus, un pilota di colore con un pessimo gusto nel vestire e nel taglio di capelli, e con molti meno scrupoli morali di Groove. *Vigilante* già da qualche tempo, Taurus si allea con il nostro eroe insegnandoli i migliori trucchi del mestiere.



SKEETER

Nessun team di guerrieri della strada sarebbe completo senza qualcuno a casa che ripara e potenzia i "ferri del mestiere". Timido e impacciato, ma assolutamente straordinario con la chiave inglese in mano, "Skeeter" può trasformare un cumulo di rottami in uno *space shuttle* nel giro di qualche ora...



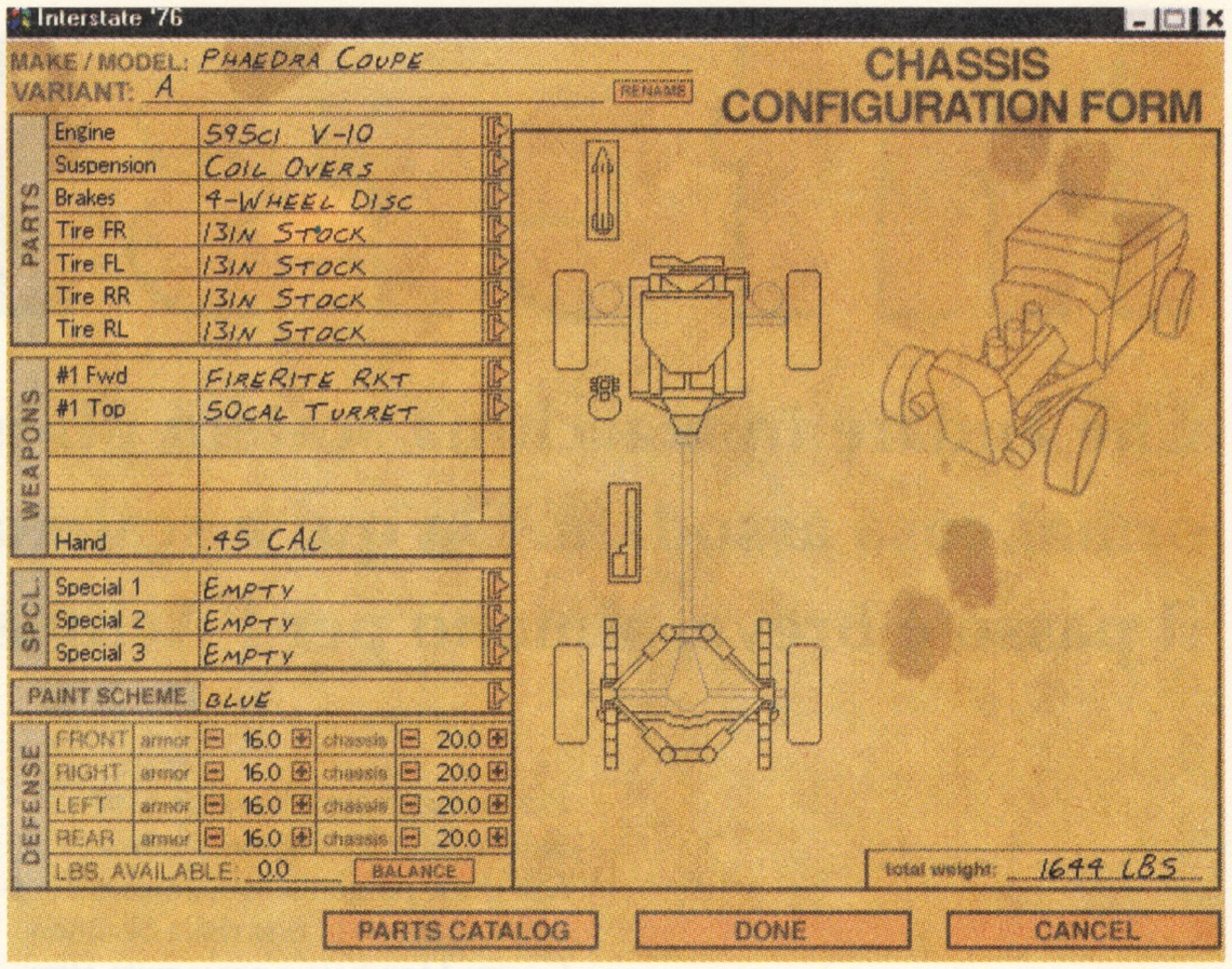
JADE

La coraggiosa e sfortunata sorella di Groove è morta prima dell'inizio del gioco, ma possiamo vederla in azione durante la sequenza iniziale, e i protagonisti la ricordano spesso. L'enigma che si nasconde dietro alla sua morte verrà gradualmente svelato durante le 17 missioni che costituiscono la trama principale di *Interstate '76*...



ANTONIO MALOCHIO

Un malavitoso dalle origini misteriose (ma probabilmente norvegesi...), Malochio è uno dei più potenti capi mafiosi del Sudovest degli Stati Uniti. Jade aveva scoperto qualcosa di importante sulle sue losche attività, e lui l'ha uccisa. Ora Groove e Taurus sono sulle sue tracce, ma la strada da percorrere prima dello scontro finale sarà molto lunga...



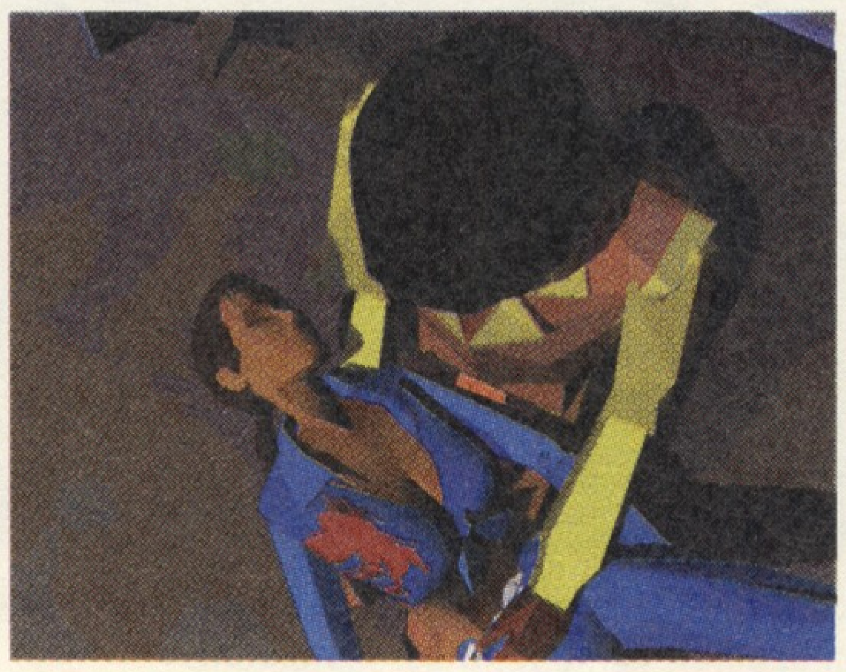
***Interstate '76* permette al giocatore di personalizzare ogni veicolo, aggiungendo e togliendo armi, corazzatura e accessori. A un peso maggiore corrisponde sempre una peggiore manovrabilità in combattimento.**

del deserto incendia le cromature, la radio pompa *funky* a tutto volume, e una pioggia di fiamme e proiettili sta per abbattersi sulle strade del Sudovest...

All'inizio di ogni partita il giocatore può decidere che genere di gioco affrontare tra le tre possibilità offerte dal programma. La principale è il "trip", ovvero una serie di diciassette missioni collegate da sequenze "cinematografiche" che spiegano gli obiettivi di ognuna di esse, raccontando al tempo stesso le avventure di Groove e dei suoi amici. Queste sequenze sono realizzate interamente in grafica computerizzata doppiata da attori, e presentano alcune delle migliori animazioni di personaggi mai viste su un computer (anche se, per una strana scelta di progettazione, nessuno dei protagonisti ha la bocca!). Le missioni del "trip" sono molto avvincenti, varie e caratterizzate, e vanno dalla semplice difesa di un *fast food* nel cuore del deserto a lunghi ed emozionanti inseguimenti tra canyon e rocce. È sempre necessario completare tutti gli obiettivi di ogni missione prima di passare alla successiva, e qui si incontra il primo difetto di *Interstate '76*: alcune missioni sono eccessivamente difficili, e richiedono di essere tentate più e più volte prima di essere superate. La cosa, dopo un po', diviene tediosa e frustrante, e purtroppo non è nemmeno possibile abbassare il livello di difficoltà per semplificare un po' le cose. Esistono, è vero, delle facilitazioni (macchina invulnerabile, munizioni illimitate...), ma se queste vengono attivate il risultato della missione non viene conteggiato, e quindi sono inutili.

Un altro difetto delle missioni del "trip" è che in esse è possibile guidare solo la *Picard Piranha* di Groove, e, sebbene il fiammante bolide sia potenziabile con ogni sorta di equipaggiamento bellico e non, è un po' un peccato che i progettisti non abbiano inserito la possibilità di pilotare almeno qualcuno degli altri ventitré veicoli presenti nel gioco.

Tra una missione e l'altra si ha l'opportunità di recuperare equipaggiamento dai veicoli nemici distrutti. Questo equipaggiamento può essere riparato da "Skeeter", e quindi installato sulla nostra *Piranha*. L'elenco dei *gadget* offerti da *Interstate '76* è mostruoso, e include mitragliatrici, cannoncini perforanti, mine anticarro, napalm, lanciafiamme, razzi, missili a guida radar, mor-







Gli scontri di *Interstate '76* possono avvenire in una grande varietà di ambientazioni diverse. Qui ci addentriamo in una cittadina fantasma nel cuore del Texas.

tai e un completo parco-accessori per migliorare le prestazioni del nostro veicolo (dalle sospensioni ai freni).

Oltre al "trip", le altre due opzioni offerte al giocatore sono quella di tuffarsi in un combattimento "libero" creato dal nulla o di giocare contro altri avversari umani tramite un collegamento diretto, di rete o via Internet. L'editor di scenari è molto completo, e permette di decidere liberamente il campo di battaglia, il numero degli avversari, i veicoli coinvolti (tutti totalmente personalizzabili con l'aggiunta o la rimozione di armi ed equipaggiamenti) e, finalmente!, il veicolo guidato dal giocatore.

Ma, naturalmente, l'opzione più divertente è quella che permette di scontrarsi contro avversari umani. Tra le varie possibilità di comunicazione, quella via Internet è una delle più funzionali. Basta collegarsi al proprio server, fare partire il gioco e selezionare l'opzione apposita dal menu iniziale. Voilà, eccoci automaticamente connessi al sito dell'Activision, con un elenco delle battaglie in corso alle quali è possibile partecipare! Il servizio è gratuito (bolletta del telefono a parte...) e nessun avversario computerizzato potrà sostituire il ragazzo francese che sta pilotando una *range rover* armata di missili o il dannato canadese che ci sta innaffiando di napalm dal suo pullman della scuola!

Ma il gioco in sé com'è? Tre aggettivi: semplice, immediato e frenetico. I comandi di *Interstate '76* sono molto intuitivi. Il medodo di controllo



migliore è il joystick, e anche con un dispositivo a due pulsanti è possibile giocare senza problemi. Per accelerare o frenare basta spingere la leva in avanti e indietro. Il primo pulsante seleziona le armi, mentre il secondo fa fuoco. Infine, alcuni semplici comandi da tastiera controllano gli equipaggiamenti speciali del nostro veicolo (come il radar) e le viste esterne (undici, inclusa una vista satellitare e numerose inquadrature "dinamiche" di sapore televisivo).

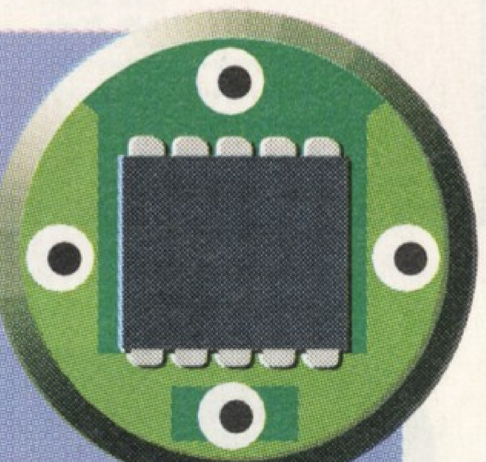
Il modello fisico dei vari tipi di veicoli è stato ottimamente implementato dai programmatori dell'Activision, e guidare una veloce *coupé* è molto diverso dal combattere con un pesante camion. Le macchine di *Interstate '76* sono però *molto* più robuste delle loro controparti reali, e possono sopportare a lungo urti e scossoni che disintegrerebbero un TIR.

I paesaggi di *Interstate '76* sono tra i migliori mai visti in un programma di questo tipo. Se pensate che il Sudovest degli Stati Uniti sia caratterizzato da un piatto deserto, preparatevi a parecchie sorprese. Il programma predilige i toni "caldi" (giallo, marrone, ocra...), ma nel corso delle vostre avventure combatterete in canyon, basi aeree, città fantasma,

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Interstate '76 è basato su una versione migliorata del programma di *Mechwarrior 2* e, come in quest'ultimo gioco, la fluidità della grafica non è il suo forte. Un *patch* che permetterà di sfruttare le doti della modalità grafica *Direct3D* è però in lavorazione, e l'Activision ne promette la pubblicazione entro la fine di maggio (la distribuzione avverrà gratuitamente via Internet e non escludiamo di proporlo su un prossimo numero del nostro CD-ROM). Considerate le meraviglie grafiche a cui abbiamo assistito in passato grazie a patch di questo tipo, non vediamo l'ora!!!

REQUISITI DI SISTEMA



Interstate '76* viene venduto su due CD. Richiede un processore *Pentium*, un CD-ROM a doppia velocità (ma è consigliato possederne uno almeno a quadrupla), *Windows95*, 16 MB di memoria RAM e un mouse Microsoft compatibile. Una scheda audio non è obbligatoria ma caldamente consigliata, mentre il sistema di controllo migliore è costituito dal joystick (il programma supporta anche tastiera e mouse).

L'installazione è poderosa: richiede 80 o 110 megabyte liberi su hard disk, e altri 50 megabyte liberi sulla partizione dove avete installato *Windows*. Il programma richiede inoltre la versione 3 di *DirectX*.

Questa versione viene fornita con il primo CD, e ne consigliamo l'installazione anche a chi già la possiede (sembra infatti che esistano alcune differenze tra la versione 3 fornita dall'Activision e quella reperibile sul sito della Microsoft o in altri programmi). Il collegamento per il gioco a più giocatori può essere effettuato via rete locale, modem, collegamento diretto via porta seriale, internet o protocollo TCP-IP.

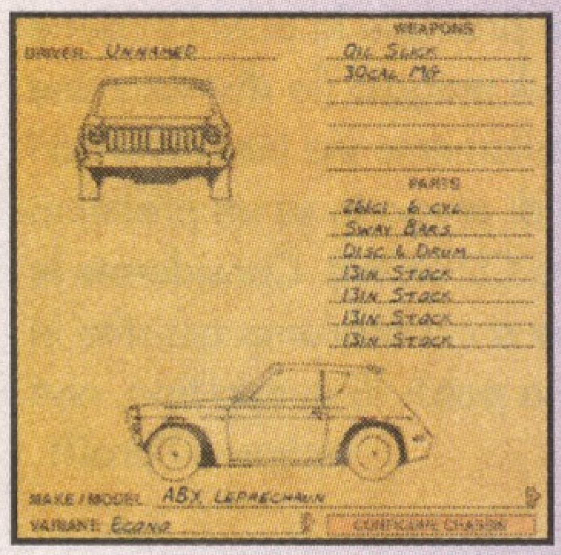
***Interstate '76* può dare i problemi ai possessori di schede sonore *Creative Labs AWE 64* e di schede madri Cyrix. Nel primo caso dovete scaricare da internet il patch che si trova a http://www-nt-ok.creaf.com/creative/drivers/sb16awe/wswgupd.exe Nel secondo caso potreste notare un calo nella fluidità della grafica, ma l'Activision è già al lavoro su un patch che dovrebbe risolvere questo problema. Infine, l'Activision ha già rilasciato il patch che aggiorna il programma alla versione 1.5. Il numero dei bug riscontrati è minimo, e riguarda soprattutto il gioco multiutente. Il patch è di 1.8 megabyte, e può essere reperito a http://www.activision.com/i76/downloads.html**



Una dinamica inquadratura all'altezza della ruota anteriore sinistra, in puro stile *Starsky & Hutch*! Non provate ad attivare questa vista in combattimento però...

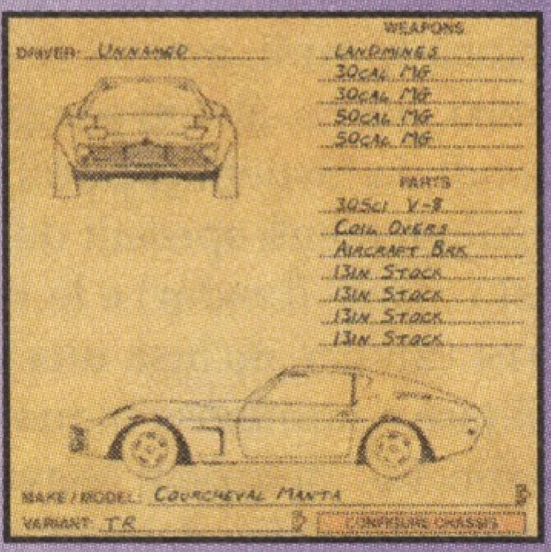
STRADE DI FUOCO

Eccovi cinque tra i più rappresentativi veicoli che potrete guidare in *Interstate '76*. Il programma ne contiene ventitré, e per ognuno di essi sono previste da una a quattro "varianti" – più tutte quelle liberamente realizzabili dal giocatore!



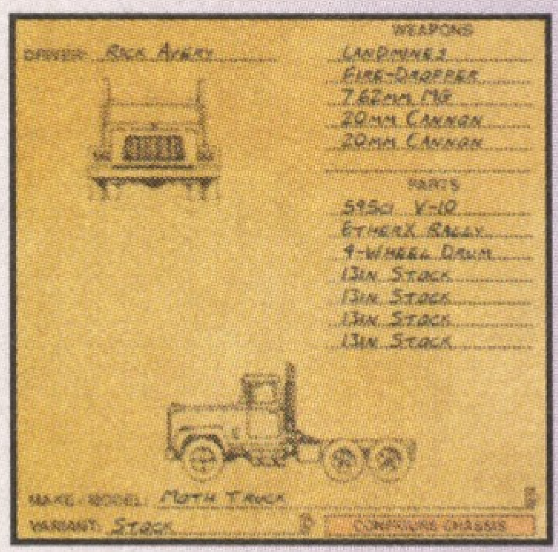
ABX LEPRECHAUN

L'auto più piccola ed economica. Veloce e leggera, non è però in grado di sopportare danni troppo pesanti, e può imbarcare solo un numero limitato di armi. Ottima come scuola guida, o per chi è molto sicuro di sé...



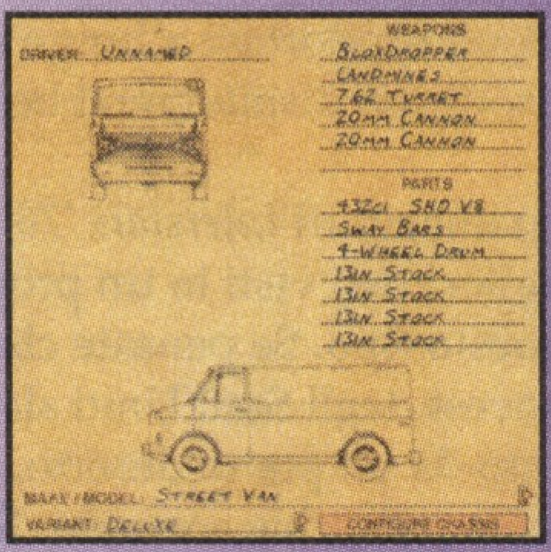
COURCHEVAL MANTA

Un'auto sportiva potente e veloce, anche se solo mediamente corazzata. Imbarca un buon numero di armi, e può sacrificare parte della corazzatura per una migliore manovrabilità.



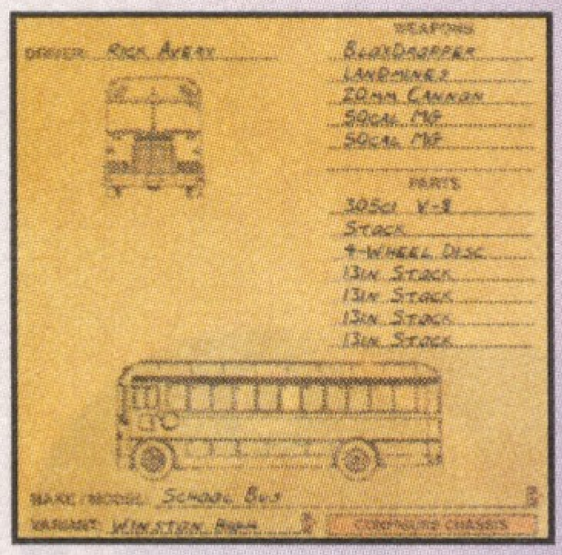
MOTH TRUCK

Uno dei nostri veicoli preferiti: la motrice di un TIR! Non pensate di manovrare come una ballerina del Lago dei Cigni quando siete al comando di questo bestione, ma con un buon idrante al napalm montato sul tetto e quattro lamiere corazzate intorno a voi vi sentirete quasi invincibili...



STREET VAN

Un veicolo di medie dimensioni che permette di imbarcare un buon numero di armi senza sacrificare la corazzatura. La manovrabilità è nella media, e la capacità di sopportare danni è estremamente elevata. Una delle scelte migliori e più bilanciate.



SCHOOL BUS

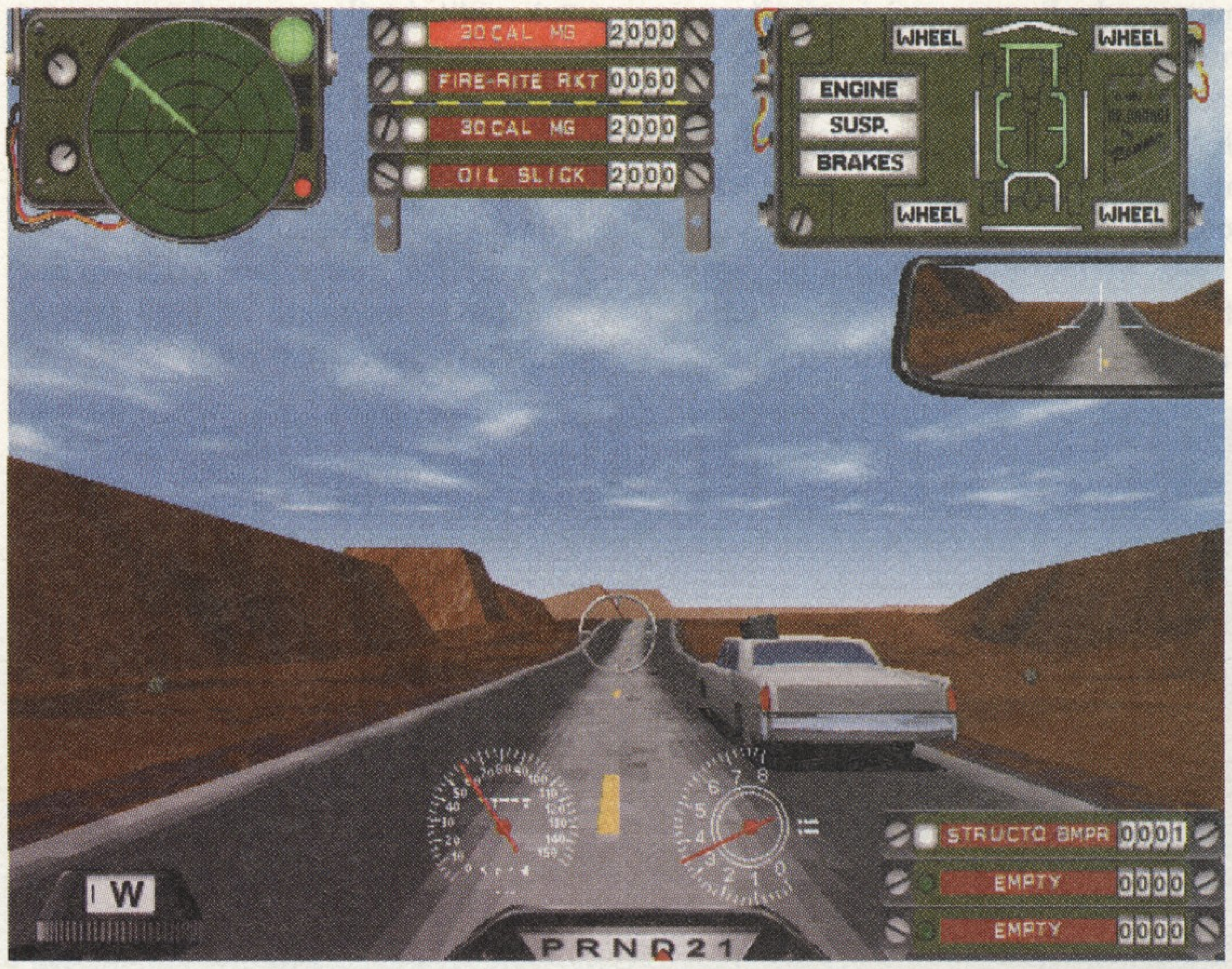
Saltare sul pulmino della scuola, infarcirlo di armi terribili e lanciarsi per le strade a seminare panico e distruzione. *Interstate '76* offre anche questa opportunità: il veicolo più divertente in assoluto!

e perfino all'ombra di gigantesche torri petrolifere. Il motore grafico, però, non è perfetto, ed è abbastanza "scattoso". Per godere di una fluidità massima al livello di dettaglio più elevato e a una risoluzione di 800x600 è probabilmente necessario un Pentium MMX 200MHz, ma occorre dire che per una risoluzione e un livello di dettaglio medi è sufficiente un Pentium 120MHz, e che la giocabilità non ne soffre affatto.

Il modo migliore per dare un'idea del gioco, però, è raccontare cosa accade durante una tipica missione. Due banditi, dopo avere assaltato un distributore, si stanno allontanando a tutta velocità lungo un'assolata interstatale. Immediatamente ci gettiamo all'inseguimento e, dopo una corsa a rotta di collo, il primo appare sulla strada davanti a noi – una piccola *dune buggy*. La vetturetta inizia a zigzagare, evitando il fuoco delle nostre mitragliatrici, e all'improvviso esce di strada. La ignoriamo e puntiamo sul secondo avversario, una vettura sportiva più grossa e veloce. Un sibilo di traccianti ci avverte che l'amico ha mitragliatrici posteriori! Armiamo il lanciarazzi e trasformiamo la strada intorno a lui in una nube di fuoco. Danneggiato! Ma proprio in questo momento anche il nostro veicolo traballa. La *dune buggy* è ora dietro di noi, e ci sta innaffiando di proiettili. Una veloce selezione sul joystick, e una scia d'olio inonda la strada alle nostre spalle. La *dune buggy* slitta, si capovolge e vola in un burrone sfondando un *guard rail*. Fuori uno! Ma un colpo ha fatto saltare una gomma, e tenere la strada è diventato difficile. Acceleriamo al massimo, e colpiamo con violenza l'auto sportiva nel paraurti posteriore. Il bandito perde il controllo e inizia a sbandare. Noi rallentiamo di colpo, cercando disperatamente di non entrare in testacoda, e continuiamo a pompare proiettili nella fiancata dell'altro. ZING! Un colpo di pistola ci sfiora la testa! Acceleriamo ancora, e quando siamo a pochissimi metri dall'altro liberiamo un'altra salva di razzi! WAAAAHMM!! La strada si incendia, e così pure il nostro avversario. All'ultimissimo istante evitiamo il relitto infuocato con una sbandata controllata che ci porta...

ARGH! Contro il muro di un'officina! SCREEEK!! SBAM! Il motore si spegne, e questa volta la fiancata è proprio andata. Pazienza. Guardando indietro verso le nubi di fumo che ci siamo lasciati alle spalle, pensiamo che c'è a chi è andata peggio. La nostra lunga giornata da *vigilante* è appena iniziata...

Gmc



Questa particolare vista permette di avere la strumentazione sullo schermo senza sacrificare la visibilità. Poco realistico, ma molto utile nei combattimenti serrati.

Siamo solo a maggio, e già abbiamo un serio candidato al titolo di "sorpresa dell'anno". *Interstate '76* è un programma che scintilla sotto quasi tutti gli aspetti: cura per i particolari, ricchezza dell'ambientazione, qualità del sonoro, immediatezza del sistema di controllo, giocabilità e frenesia degli scontri. Peccato per l'eccessiva difficoltà di alcune missioni, che costringe il giocatore a ripeterle più e più volte fino al limite della frustrazione (un difetto reso ancora più grave dalla mancanza di un livello di difficoltà regolabile). La possibilità di giocare su Internet si distingue per la facilità di collegamento, e gli scontri contro altri giocatori umani sono divertentissimi. *Interstate '76* non è un programma per una nicchia di appassionati ma un gioco davvero adatto a tutti, dagli amanti degli sparatutto 3D a chi desidera semplicemente fare un ultimo tuffo in un passato vicino ma già irrimediabilmente trascorso. Imperdibile.

COMMENTO

9

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
8	9	8	9



PRENOTA QUESTA MERAVIGLIOSA ADVENTURE DA:

ROMA	D & D SRL	06/39737195	BIELLA	HOBBYLAND	015/32961	MONZA	PERGIOCO	039/360149
ROMA	GIOCOFOLLIA SLR	06/4746415	VERBANIA	ELLIOTT COMPUTER SHOP	0323/403517	PALERMO	HOME COMPUTER	091/512745
ROMA	GIOCOFOLLIA SLR	06/854172	ROMA	ODEON VIDEO CLUB SRL	06/58202542	TORINO	ALEX COMPUTER	011/4031114
ROMA	GIOCOFOLLIA SLR	06/5782557	ROMA	NICOMYCRO SAS	06/25209174	BOLZANO	MONDO MULTIMEDIALE	0471/272752
ROMA	IL VILLAGGIO MULTIMEDIALE	06/39725125	ROMA	LIBRERIA RINASCITA	06/6797460	LA SPEZIA	SOFT MANIA	0187/777264
ROMA	EASY COMPUTER 06/5748113		ROMA	MONDO NUOVO SRL	06/7221734	ROMA	NUOVA CONA.AR 2 SRL	06/7001682
ROMA	VIRTUAL STORE SRL	06/8083312	ARIANO IRPINO (AV)	DITTA MONACO GIUSEPPE	0825/825513	ROMA OSTIA LIDO	M.M.SOFTWARE & COMPUTERS	06/5684608
ROMA	COMPUGAME SRL06/70393105		VERCELLI	MEGA-LO-MANIA	0161/251981	ROMA	MONDADORI INFORMATICA	06/32650601
ROMA	TAKE AWAY SAS	06/86206252	VERBANIA	TELEMATICA SYSTEM	0323/403585	ROMA	VOBIS MAXISTORE	06/8840000
PALERMO	HOME COMPUTER	091/512745	CUNEO	ROSSI COMPUTERS SNC	0171/603143	ROMA	VOBIS	06/70494440
FIRENZE	ASSO ELETTRONICA SRL	055/717195	BORGOMANERO (NO)	COMPUTER SRL	0322/846498	ZELARINO (VE)	ESSEGI DISTRIBUTRICE SRL	041/986650
CASERTA	NEW MEDIA SNC 0823/441864		ALESSANDRIA	AUDIOVOX	0131/68778	TRENTO	VIDEO PRESTIGE	0461/930846
GENOVA	ARCTIC MEDIA STORE	010/567165	CASALE MONFERRATO (AL)	COMPUTER CENTER	0142/456700	LA SPEZIA	SOFTMANIA SNC	0187/777264
GENOVA	SYSTHEMA SRL	010/814894	ROMA	MEL BOOKSTORE	06/4885405	CHIETI	DSP FOTO	0871/41434
CHIAVARI (GE)	GI-ERRE INFORMATICA	0185/3622348	ROMA	DOUBLE SPACE	06/5819454	RAVENNA	ZUCCHERELLI BENVENUTO	0544/31295
ROMA	LIBRERIE INTERNAZIONALI	06/6796641	ROMA	MONDADORI INFORMATICA	06/70491871	BARI	D.D.M. SRL	080/5427344
ROMA	BYTELANDIA	06/8605104	ROMA	SUONI E IMMAGINI	06/2004393	TERAMO	DI GIANNATALE D. & BIANCONI M.	0861/244890
ROMA	PULSAR	06/77206829	ROMA	COMPUTEL SRL	06/5816673	POMEZIA (RM)	A.T. SAS DI DANIELA BENEDETTO	06/42010349
FROSINONE	QUADRINFORM SRL	0225/202333	ROMA	CHIOCCIA LEONILDE	06/5579993	FORLI'	COMPUTER VIDEO CENTER	0543/66388
ROMA	SELF SERVICE DEL LIBRO	06/485591	GALLARATE (VA)	ONE UP	0331/782602	GALLIERA VENETA (PD)	O.T.C. COMPUTERS SAS	049/9470800
ROMA	SELF SERVICE DEL LIBRO	06/8416251	MILANO	PERGIOCO	02/86463414	GIULIANOVA (TE)	CIABATTONI LUIGI	085/8001986
RAPALLO (GE)	PAGLIALUNGA F.LLI SNC	0185/273289	MILANO	PERGIOCO	02/29523996	ROMA	CENTRO UFFICIO SRL	06/76901383
MACERATA	BEST COMPUTER SRL	0733/237984	ROMA	PERGIOCO	06/39737172	CIAMPINO (RM)	COMPUTER SCHOOL 2000	06/7964489
BRINDISI	OLICOM SRL	0831/525230	BRESCIA	PERGIOCO	030/44654	VIAREGGIO	CYBER DECK	0584/942077
MILANO	GRC SRL	02/4230010	LUGANO (CH)	PERGIOCO	0041/91/9213648			

CERCASI DISTRIBUTORI per il territorio italiano
Contattare:
TOPWARE informatica srl
Via Brennero, 320
38100 TRENTO
Tel. 0461/829092
Fax 0461/829063

COMPUTER UNION
167-019331

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 — 15 / 19:30 – chiuso Lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 — 9:30 / 13:00 — 15:00 / 19:30 – chiuso Giovedi' Pomeriggio

LOGITECH

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it



LOGITECH MOUSEMAN 96

La forma allungata e comoda, l'esclusiva rientranza per il pollice e i pulsanti sagomati, garantiscono un eccellente controllo del puntatore in tutte le applicazioni Windows 95. Un semplice clic con il pulsante centrale sull'Hyperjump in Win 95 consente di eseguire immediatamente uno degli 8 comandi di gestione delle finestre disponibili. Funziona sia in ambiente DOS che Windows. **85.000**



LOGITECH PILOT MOUSE

Il mouse a tre pulsanti piu' diffuso che consente di eseguire operazioni con un solo clic.

Versione seriale **45.000**
Versione PS/2 **45.000**



LOGITECH MOUSE SURFMAN PER INTERNET

Mettetevi comodi e navigate su Internet! Surfman e' un controllore portatile cordless a onde radio funzionante nel raggio di 2 metri. Esplorate la Rete Internet mediante il software Cyberjump Logitech che, con un solo clic, consente di scorrere le pagine, tornare indietro, aggiungere segnalibri e interrompere il trasferimento dei dati. Non occorre puntare il controllore o fare clic sulle opzioni di Cyberjump. Rilassatevi e navigate sul WWW. Oltre alle funzioni specifiche per Internet, il software Cyberjump per Windows 95 presente un nuovo pannello con funzioni facilmente accessibili. Inoltre il mouse Cordless Moseman Pro e' collegabile allo stesso ricevitore consentendo cosi' di usare una sola porta per 2 dispositivi!! **149.000**



LOGITECH CORDLESS MOUSEMAN PRO

La nuovissima forma di questo mouse offre un perfetto supporto anatomico per la mano e il polso. Il design originale e innovativo presenta due pulsanti superiori e un pulsante laterale per il pollice. Estremamente comodo e facile da utilizzare. Il ricevitore usa la tecnologia a onde radio senza l'intralcio di cavi. Funziona sia sotto DOS che Win 3.1 o 95. Possibilita' di personalizzazione dei pulsanti superiori perle funzioni taglia e incolla. Il ricevitore puo' essere condiviso con un altro dispositivo Logitech. **129.000**



LOGITECH TRACKMAN MARBLE

Un mouse statico dal design rivoluzionario e con una forma che lo rende comodo da usare. Con la sfera nella parte superiore del dispositivo, rappresenta la soluzione ideale per coloro che preferiscono una trackball da ruotare con il pollice. La tecnologia Marble ne rende l'utilizzo estremamente facile e preciso. Input preciso del puntatore e 3 pulsanti programmabili, software Mouseware per l'assegnazione ai pulsanti di funzioni quali il doppio clic **149.000**



LOGITECH TRACKBALL PILOT

Il mouse statico ideale per chi preferisce muovere il puntatore senza necessariamente muovere il braccio o per chi ha assenza di spazio per muovere il mouse. **75.000**



LOGITECH WINGMAN WARRIOR

Un joystick per giochi 3D dotato di un controllo rotante a 360 gradi che consente di ottenere costantemente la vista panoramica in tutti i giochi di azione piu' recenti. E' compatibile con simulatori di guida e di volo e con i giochi che supportano un joystick analogico standard. Cimentatevi in manovre complesse ed evitate abilmente gli attacchi del nemico eseguendo avvitamenti, voli radenti e rapide schivate. Ruotate la manopola con la mano sinistra per tenere l'arma puntata nella direzione desiderata. La manopola consente una manovrabilita' e precisione di tiro eccellenti. Disponibile inoltre il comando Rudder previsto per alcuni giochi DOS e Windows 95 **149.000**



LOGITECH WINGMAN EXTREME

Progettato per giocatori professionisti, si tratta di un joystick analogico da design eccezionale con impugnatura modellata alla forma della mano per ore di gioco avvincente. Il comando HAT consente visuali a 360 gradi per un maggiore realismo e controllo del velivolo. 4 pulsanti antiscivolo con grilletto sensibilizzato. Costruzione robusta con base pesante per maggiore stabilita'. **99.000**



LOGITECH WINGMAN

La versione base della serie Wingman non meno professionale degli altri modelli maggiori. Compatibile con tutti i giochi e particolarmente indicato ai generi sparatutto e simulazioni sportive. Compatibile anche con Windows 95. **69.000**



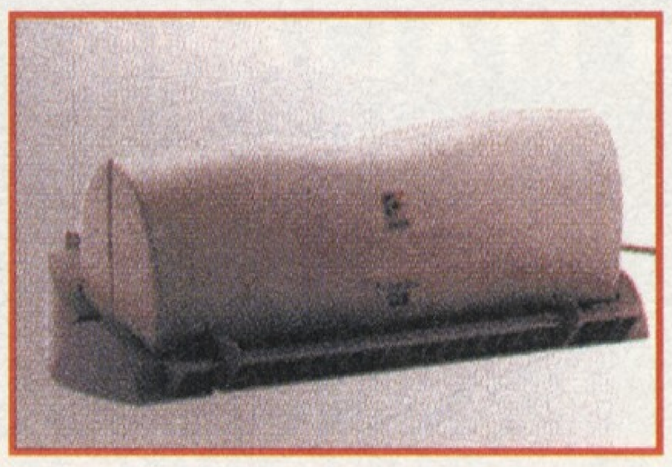
LOGITECH WINGMAN LIGHT

L'impagabile tecnologia LOGITECH alla reale portata di tutti i videogiocatori piu' accaniti. Compatibile anche con Windows 95. **45.000**



LOGITECH THUNDERPAD

La tecnologia Logitech non ha dimenticato gli appassionati di simulazioni sportive! Ecco infatti un eccezionale Joypad a 6 tasti in grado di garantire un semplice ed immediato controllo di ogni azione! **35.000**



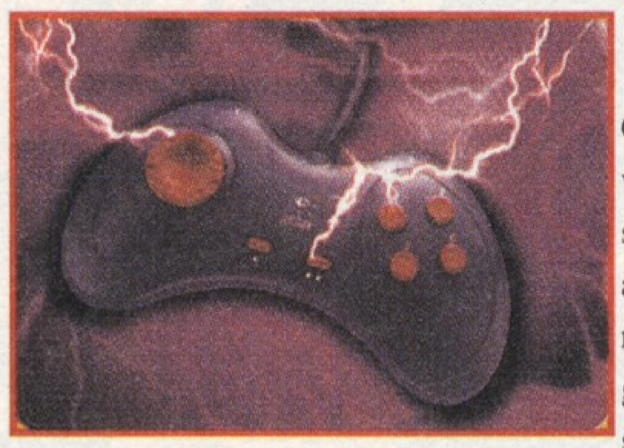
LOGITECH PAGESCAN PRO

Uno scanner multifunzionale a colori con ALIMENTAZIONE AUTOMATICA DEI FOGLI che consente di accedere direttamente a 4 funzioni di scansione mediante un solo clic. E' possibile scandire il testo e le immagini in programmi di trattamento testi ed altre applicazioni. Puo' essere utilizzato anche come fotocopiatrice: le copie vengono eseguite immediatamente dalla stampante. Il documento scandito puo' essere trasmesso come fax via modem. Permette di archiviare i documenti acquisiti a colori o in bianco e nero e di recuperarli dall'archivio elettronico. Tutto questo e' possibile anche grazie a un software a 32 bit che sfrutta appieno le caratteristiche di Windows 95. Non richiede l'installazione di alcuna scheda e puo' quindi essere usato con computers portatili. Condivide la porta parallela con la stampante grazie a un cavo passante bidirezionale. Include un alimentatore automatico di fogli per scansioni fino a 10 pagine. Include il software Adobe Photo Deluxe pe la personalizzazione delle immagini, Xerox Textbridge 2.0 per Logitech per trasferire immediatamente il testo dallo scanner all'applicazione attiva e Documagic Papermaster 2.0 SE, un sistema di archiviazione elettronico con funzioni di archiviamento e ricerca automatica. **599.000**



LOGITECH PLAY SNAPPY

Un semplice dispositivo, privo di scheda, che collegato alla porta parallela del Personal Computer consente di catturare fotogrammi a colori a risoluzione elevata da qualsiasi sorgente video, come un televisore, un videoregistratore, una telecamera o un lettore di videodischi LD. Catturate fotogrammi dai filmati preferiti o create fotografie digitali istantanee e modificatele mediante il potente software per l'elaborazione di immagini IN DOTAZIONE. Un esclusivo chip a 24 bit cattura 16,8 milioni di colori con risoluzioni di quadro a definizione standard o elevata sino a 1500 x 1125 pixel. Salvate le immagini nei formati di file piu' comuni, inserite la vostro foto in Internet!, organizzate una banca di immagini, create documenti di grande impatto visivo, abbellite le presentazioni multimediali con le immagini desiderate, create cartoline e calendari personalizzati. Include il software Adope PhotoDeluxe ed il programma morphing Gryphon's Morph e Kai's Power Goo. **499.000**



LOGITECH THUNDERPAD DIGITAL

Garanzia di esecuzione accurata e velocissima dei giochi di azione, sport e arcade. La tecnologia digitale assicura una risposta veloce ed accurata. Grazie agli 8 PULSANTI programmabili e' possibile effettuare senza difficolta' le mosse preferite. Thunderpad Digital offre potenza, velocita' e una precisione infallibile. Nei giochi per Windows 95 e' inoltre disponibile la modalita' a 2 giocatori. Elegante, solido ed estremamente comodo da impugnare. In Windows 95 sono disponibili 8 pulsanti programmabili per eseguire le mosse preferite. In DOS sono disponibili 6 tasti e 2 per le impostazioni turbo. La modalita' a 2 giocatori consente a ciascun giocatore di personalizzare gli 8 pulsanti di ThunderPad e di sfruttare al meglio la tecnologia digitale nei giochi per Windows 95. GARANZIA 12 MESI. **49.000**



LOGITECH WINGMAN EXTREME DIGITAL

Offre un controllo totale dei giochi di azione e combattimento aereo per Windows 95 e DOS. Il resto dipende dal coraggio del giocatore! La tecnologia digitale consente un'esecuzione dei giochi veloce ed accurata. Grazie al pannello di controllo e' facile personalizzare Wingman Extreme Digital in base al proprio metodo di gioco: l'ideale per giocare ottenendo la massima prestazione con il minimo di distrazioni. Il comando HAT a 4 direzioni e il comando THROTTLE possono essere usati CONTEMPORANEAMENTE. Il comando Throttle radiale per un controllo intuitivo consente di regolare la velocita' denza distogliere lo sguardo dallo schermo.Sono disponibili 2 pulsanti programmabili supplementari per un migliore controllo delle armi nei giochi per Windows 95. I comandi che normalmente si eseguono tramite la tastiera possono essere assegnati ai 6 pulsanti del joystick. In questo modo non occorre interrompere un attacco aereo per eseguire i comandi. Compatibili con i giochi supportati da Windows 95 e MS-DOS. Nei giochi per DOS e' al 100% compatibile con i joystick analogici Wingman Extreme e CH Flightstick Pro. GARANZIA 12 MESI. **99.000**



LOGITECH SCANMAN COLOR 2000

Sviluppato con software a 32 bit che consente sia massima velocita' di esecuzione e l'utilizzo della completa funzionalita' di Windows 95. Rappresenta la nuova evoluzione della nota e pluripremiata serie di scanner manuali a colori Scanman sul mercato da alcuni anni e gia' venduta per piu' di 1,5 milioni di esemplari. Privo di scheda per un semplice installazione, include il software Xerox Textbridge per il riconoscimento del testo e Adobe PhotoDeluxe per la manipolazione delle immagini. Risoluzione avanzata di 1600 dpi, risoluzione ottica di 400 x 800 dpi, certificato per Windows 95, include la nuova funzione AutoStitch a 32 bit che sfrutta l'interfaccia di Windows 95 per unire automaticamente documenti di grandi dimensioni. Tutto il software su CDROM. **289.000**

NEGOZIO A BOLOGNA: VIA VELA 12/2 dalle 9:00 alle 19:30 orario continuato - chiuso lunedi' mattina

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 — 15 / 19:30 – chiuso Lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 — 9:30 / 13:00 — 15:00 / 19:30 – chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it



COUNTERSTRIKE -Data Disk per Command & Conquer Red Alert

il data disk ufficiale prodotto dalla Virgin dedicato al capolavoro Westwood C&C: Red Alert, corredato di MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 49.000



DARKLIGHT CONFLICT

Dalla ELECTRONIC ARTS uno splendido gioco di combattimento spaziale di incredibile bellezza grafica. La popolazione eí stata alterata geneticamente dal Senato Spaziale allo scopo di interscambio, in virtuí di un accordo con la razza recentemente scoperta dei REPTONS. Nei panni di un pilota, il protagonista si troverai a combattere per la sopravvivenza nelle profonditaí dello spazio. Uniavvincente storia che unisce una incredibile tecnologia grafica tridimensionale ad uniazione incessante. Oltre 50 missioni eí modalitaí di gioco multiplayer. MANUALE , SOFTWARE E PARLATO IN ITALIANO. REQUISITI TECNICI: PC Pentium 75, 16 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95

PC CDROM 95.000



DIABLO : THE GREEN PORTAL -Data Disk-

Un fantastico data disk dedicato ad uno dei migliori giochi strategici del momento: DIABLO! il data disk contiene un diagramma completo di aiuti ed hint per una migliore riuscita nel gioco, Dozzine di profili generati su misura ed adattati a combattere contro i piu' abili strateghi! una serie di utilities dedicate al salvataggio dei Vostri caratteri principali, una utilissima funzione trainer che vi permette di aumentare a dismisura l'oro, le statistiche, le pozioni magiche, e vi eprmette persino di editare i codici per creare le vostre opzioni personalizzate!! una serie incredibile di utilities dedicate al fantastico capolavoro di strategia!! Richiede la versione REGISTRATA di Diablo.PCCDROM 39.000



DRAGON LORE 2 -Italiano-

Una meravigliosa avventura grafica sviluppata su ben 3 CDROMS realizzata dalla Cryo Interactive. Ambientata in una lontana epoca medioevale offre oltre 80 ore di gioco con visuale in prima persona e grafica semplicemente eccezionale, curata dagli stessi creatori di Dune, Lost Eden ed il primo Dragon Lore. Oltre 60 personaggi modellati ed animati in 3D. Piu' di 50 situazioni di gioco totalmente renderizzate in 3D arricchite da colonne sonore stereo digitalizzate. R.H. 486DX2-66 + 8MB. MANUALE, GIOCO E PARLATO IN ITALIANO.PC CDROM 105.000



FLIGHT SIMULATOR 6 SOUTHERN CALIFORNIA -Data Disk-

Uno splendido disco scenari dedicato al nuovo Flight Simulator 6 per Windows 95 comprendente immagini digitalizzate direttamente dal satellite, della California del Sud, Los Angeles, Santa Monica ecc. piu' diverse avventure che vi vedranno impegnati in difficoltosi atterraggi nell'aeroporto di LAX tra concitati messaggi dei controllori di volo, diverse prove dedicate a testare la vostra abilita' di volo!!. Richiede Flight Simulator per Win.95

PC CDROM 89.000



FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP per Windows 95

La nuova versione per Windows 95 del famoso programma dedicato al Flight simulator 6, indispensabile per disegnare nuovi Aircraft, Avventure e Piani di Volo. 6 nuovi velivoli inclusi: Jumbo B747-400, Douglas Dc3, Beech Baron, T6 Texan, F/A 18 Hornet e Ultralight. 4 voli completi con voci dei controllori di volo.

PC CDROM 129.000



FLIP OUT

Uno splendido Puzzle game stile Tetris completamente realizzato in 3D. Indubbiamente il miglior rompicapo mai realizzato prima d'ora su PC. Non ci sono termini abbastanza eloquenti per descriverlo. Sicuramente, una volta iniziato a giocare risulta ben difficile smettere!! R.H. 486DX2-66 + 8MB (Dos) 16Mb (Win.95).

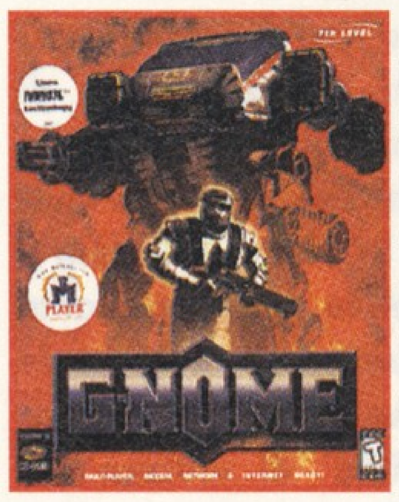
PC CDROM 59.000



FLY & DRIVE COMPILATION

Una sensazionale compilation contenente: THUNDERHAWK AM-73M una splendida simulazione di volo bellico su elicottero, TERMINAL VELOCITY, il noto simulatore di volo arcade, POWER DRIVE, uno dei piu' noti simulatori di corse automobilistiche Rally e BC RACERS la pazza corsa in auto della preistoria.

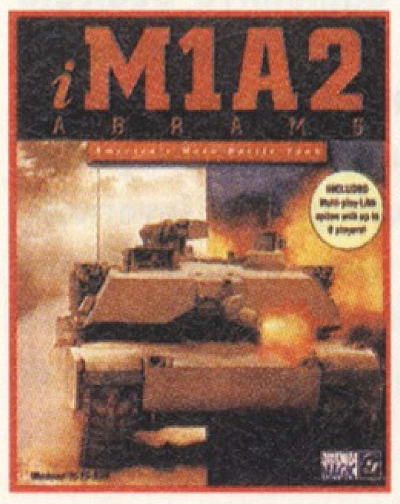
PC CDROM 49.000



G-NOME

Dalla 7th Level una simulazione arcade in 3D senza precedenti. Uno sparatutto tridimensionale stile Mechwarrior con visuale in soggettiva che offre la possibilita' di pilotare ben 20 diversi veicoli meccanizzati ognuno dei quali con le proprie caratteristiche ed armamenti, dettagli ultra accurati che mostrano persino l'aumento dei danni subiti in battaglia, sviluppo dell'azione anche a piedi con possibilita' di accesso ad edifici, ponti, boschi ecc, importante anche la componente strategica da utilizzare per sconfiggere il nemico. Offre inoltre la possibilita di gioco multiplayer via modem, in rete e in Internet. Compatibile MMX. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win. 95. Direct X 2.0 e' inlcuso nella confezione.

PC CDROM 89.000



IM1A2 ABRAMS

Dalla Interactive Magic la miglior simulazione di combattimento strategico/grafico tra Carri Armati mai vista fino ad ora! La riproduzione del famoso Tank Abrams e' stata curata fin nei minimi particolari, grafica in stile stato dell'arte, livelli di difficolta' multipli ed opzione per gioco multiplayer in rete e via modem fino a 8 giocatori. Armi e mezzi aggiornati agli ultimi armamenti Russi ed Americani. Include 8 campagne complete incluse Golfo Persico, Bosnia e Ukraina. R.H. 486DX2-66 + 16 MB + Win. 95; Raccomandato Pentium 75.PC CDROM 89.000



INDEPENDENCE DAY

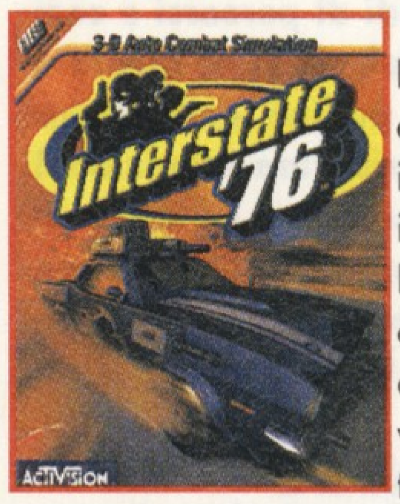
Dalla Fox Interactive finalmente disponibile la fantastica simulazione dedicata al recente capolavoro cinematografico. Vivrete in prima persona i piu' entusiasmanti combattimenti aerei che vi vedranno in contrapposizione con la piu' grande minaccia che la Terra abbia mai subito dallo spazio...Piloterete 10 tra i piu' famosi arei da combattimento incluso anche i mezzi Alieni!!, dozzine di missioni che vi porteranno dal Grand Canyon a New York e a Tokyo, Opzione Multiplayer con split dello schermo. Drivers per scheda grafica 3Dfx Matrox Mystique inclusi!! R.H. Pentium 120 + 16 Mb + Win. 95PC CDROM 99.000



INTERNET IOL PACK

Dal noto provider di segnale Internet, una SENSAZIONALE OFFERTA: 60 giorni di collegamento FULL INTERNET 24 ore su 24, 1440 ore senza limiti. Accesso a 33.6k da oltre 70 nodi in Italia. UNA CASELLA E-MAIL personalizzata per scambiare posta elettronica in tutto il mondo. 500KB per creare il tuo sito web su Internet, il miglior software di navigazione per esplorare il World Wide Web: Microsoft Internet Explorer Cdrom con software di collegamento per PC e Macintosh, inoltre sempre su Cdrom una raccolta di oltre 200 utilities ed oltre 1000 siti da visitare, il MANUALE Internet Facile, per cominciare subito a navigare e una linea telefonica dedicata IOL per rispondere a tutte le domande.

PC CDROM 49.000



INTERSTATE 76

Dalla Activision la splendida simulazione di corse in auto da combattimento. 30 missioni incredibili, opzione Multiplayer che consente il gioco simultaneo fino a 8 giocatori via Network, Modem e Internet!!, possibilita' di creare la propria scenografia ambientata nel deserto con possibilita' di utilizzare oltre 76 veicoli personalizzabili ed oltre 20 diversi tipi di armamento, possibilita' di guida in qualsiasi situazione sia su pista che fuori pista, gestione della grafica poligonale piena super veloce. Opzioni di scelta della visuale sia dall'interno che dall'esterno del veicolo con ulteriori scelte per le angolazioni. R.H. Pentium 90 + 16 Mb + Win.95. Contiene i drivers per i principali controlli di gioco (Microsoft, thrustmaster, Gravis ecc.)MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

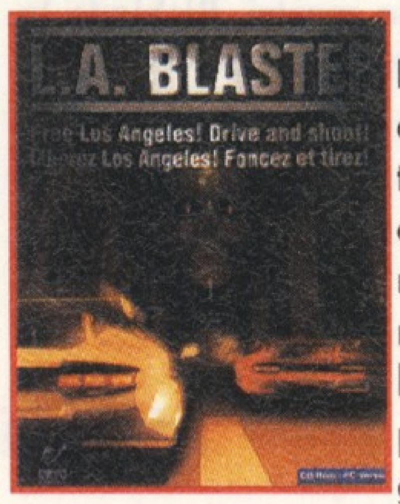
PC CDROM 99.000



K K N D

Una fantastica avventura prodotta dalla ELECTRONIC ARTS. Ambientato in uníatmosfera post-atomica, quando i sopravvissuti riemergono dai loro bunker dopo anni di vita sotto terra, essi scoprono che il mondo eí cambiato. Gli orrori della Guerra Nucleare del 2079 sono niente se paragonati ai loro nuovi nemici da affrontare: i MUTE, che vissero sulla Terra per tutta la durata della guerra. 30 missioni (15 per i Mute e 15 per i Sopravvissuti) con incremento della difficoltaí, grafica hi-res tridimensionale, paesaggi altamente dettagliati, supporto per gioco in rete fino a 6 giocatori piuí 2 in modalitaí modem. Spettacolari sequenze di battaglia con armi realistiche ed esplosioni terrificanti. MANUALE IN ITALIANO. R.H. PC Pentium 75, 16 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95

PC CDROM 79.000



L.A. BLASTER

Los Angeles, anno 2048. Le forze sono ovunque...i mutanti sono arrivati! Nolan e i suoi tenenti, si sono mascherati da umani per controllare Los Angeles. Sono dentro alle macchine, dentro ai camion ed in qualsiasi macchina strana. Loro sono ovunque, come la peste. Scegli accuratamente il tuo equipaggiamento. Le macchine giuste, le armi giuste, ti aiuteranno ad aprirti la strada verso il Quartier Generale di Nolan per ucciderlo. Libera la tua citta'!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 49.900



LEISURE SUIT LARRY 7 -ITALIANO-

La saga dedicata al simpaticissimo e sempre assetato di sesso LARRY continua con questo esilarante nuovo episodio! Un viaggio su una nave da sogno colma di fanciulle UNICHE!!! Ottima l'interfaccia punta e clicca che rende veramente semplice la giocabilita' e l'interazione con i personaggi. Trama come sempre coinvolgente e SUPER PICCANTE! R.H. 486DX2-66 + 8MB. Consigliato Pentium + 16 Mb. Formati per DOS, Windows 3.1 e Windows 95. MANUALE E SOTTOTIOLI IN ITALIANO

PC CDROM 99.000

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

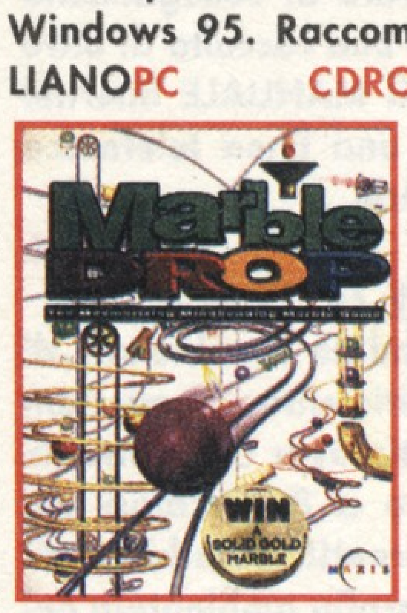
COMPUTER ONE in Italia lo trovi anche a:
VERONA Via PITAGORA, 12 - 9:30 / 12:30 ---15 / 19:30 -- chiuso Lunedi' Mattina
PARMA VIA SAVANI, 14 ---- 9:30 / 13:00 --- 15:00 / 19:30 -- chiuso Giovedi' Pomeriggio

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it



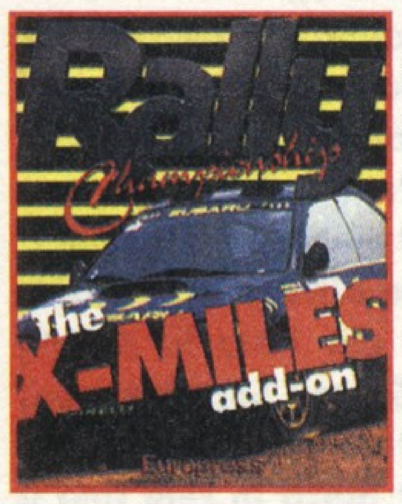
MAGIC THE GATHERING
Gioco di strategia ispirato al famoso gioco di ruolo con carte da tavolo. Il fantastico mondo immaginario dara' vita ad incredibili creature e duelli con strani maghi per salvare il mondo dalla distruzione. La pianura di Shandalar e' finita sotto il controllo di cinque maghi malvagi dal potere immenso. Voi dovrete scoprire ed imparare a combattere la magia di Shandalar per avere la speranza di ripristinare l'armonia in patria. R.H. 486DX2-66 + 8MB + Windows 95. Raccomandato Pentium + 16Mb.MANUALE IN ITALIANO PC CDROM 99.000



MARBLE DROP
Dalla Maxis un incredibile puzzle game che vi vedra' impegnati nell'affannoso controllo di una pallina tra miriadi di percorsi e combinazioni. L'obiettivo del gioco e' quello di far pervenire tutte le palline dello stesso colore sul proprio binario...ma attenzione!! 50 diversi livelli da superare ed oltre 30 gadgets all'interno di ogni livelli il cui contatto complichera' ulteriormente il vostro operato!! R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win.95. Consigliati 16 Mb. 2 Mb. PC CDROM 59.000



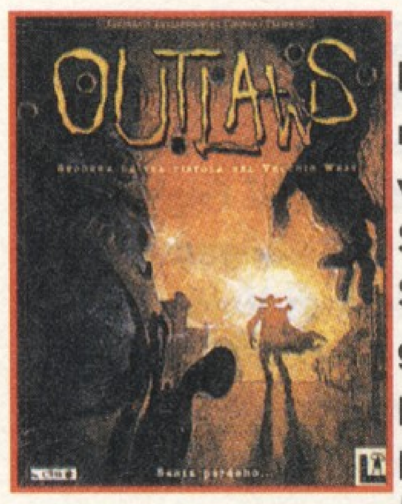
MEGAMAN X 3
Dalla Capcom il fantastico platform/sparatutto dedicato al famoso personaggio che ha raccolto un grande successo sulle principali Consoles: MegaMan! In questa versione dedicata a Windows 95, la grafica e la velocita' sono state potenziate in modo incredibile, tanto da portare il gioco praticamente allo stesso livello del noto coin-op delle sale giochi. R.H. Pentium 100 + 24 Mb. Raccomandato Pentium 133. PC CDROM 99.000



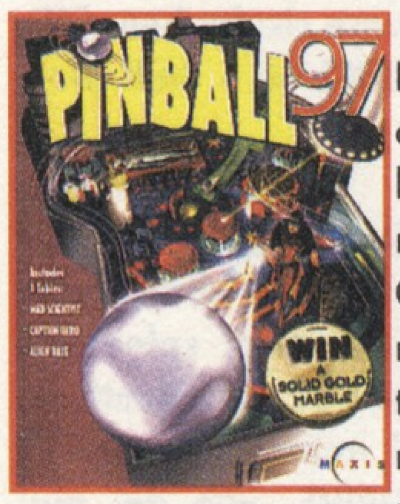
NETWORK W-RAQ RALLY -Data Disk-
L'attesissimo data disk dedicato alla miglior simulazione di Rally.10 nuovi scenari con ambientazioni su incredibili strade del deserto, derapate incredibili sulla sabbia, sezioni inaspettate con tunnels a spirale, dovrete evitare enormi macigni in mezzo alla strada, saltare incredibili crepacci, percorsi speciali per gare a cronometro, e tanto altro ancora!! Richiede il programma base Network Q-Rac Rally Clampionship. PCCDROM 39.000



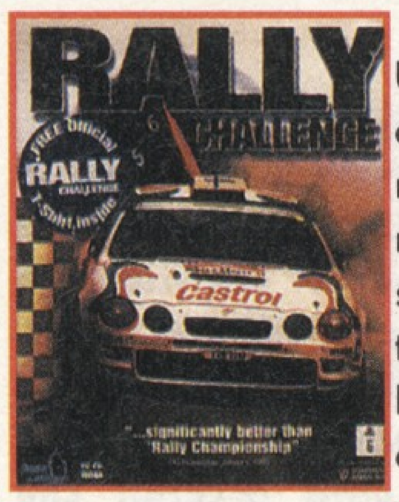
QUAKE MISSION PACK VOL.2
Due nuovi episodi e 16 nuovi livelli dedicato al famoso sparatutto della ID Soft. Nuove funzioni di gioco in rete grazie ad un nuovo livello Deathmatch senza mostri. Richiede la versione ufficiale di Quake. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 59.000



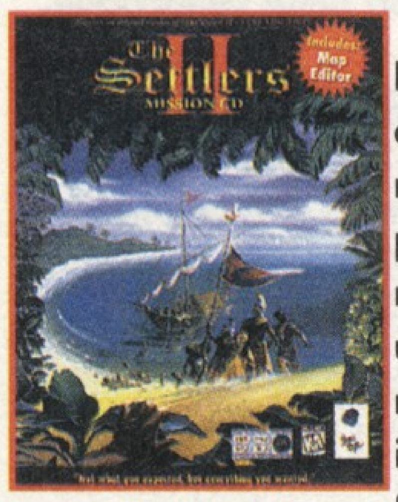
OUTLAW
Il primo capolavoro Lucas dell'anno e' finalmente disponibile!! Sofdera la tua pistola nel vecchio West. 3 varianti di gioco: Sparatutto Spaghetti Western, Azione Bounty Killer e Sparatorie Multiplayer. Usa la testa oltre al grilletto: se spari ai civili rischi di trovarti a penzolare da una forca! Opzione multiplayer con gestione da 2 a 8 giocatori via Modem, rete o internet! Tuffati nel vecchio West nei panni del pistolero James Anderson, conoscerai una citta' polverosa, una miniera abbandonata, un treno in corsa e tanto ancora!! Non ti troveari mai a corto di piombo con armi come la 45 a 6 colpi, il fucile calibro 44 il fucile da caccia calibro 10 e la vecchia calibro 12. MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 60 + 16 Mb + Win.95. Consigliato Pentium 90.
PC CDROM 99.000



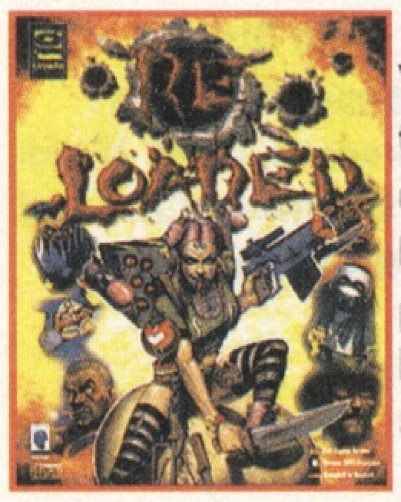
PINBALL 97
Dalla Maxis la nuova versione della fantastica simulazione di Flipper. 3 nuovi tavoli realizzati con grafica tridimensionale tale da rendere perfettamente reale la prospettiva! Ogni tavolo contiene speciali "missioni" nascoste che permettono di accumulare punteggi astronomici!! nuovo sistema di gestione della grafica 3D che conferisce alla pallina un movimento ultra reale. Opzione Multiplayer fino a 4 giocatori. R.H. 486DX2-66 + 8MB + Win. 95. PC CDROM 69.000



RALLY CHALLENGE
Una splendida simulazione automobilistica caratterizzata dalla presenza di grafica interamente texturizzata in 3D, 2 opzioni di risoluzione e 4 diverse dimensioni dello schermo selezionabile, opzioni di gioco multiplayer sia sullo stesso PC che via modem o Network, realismo grafico impressionante con possibilita' di visualizzare persino le macchine che si sporcano ed i livelli di danneggiamento subito negli incidenti, possibilita' di utilizzo del Freno a mano per raggiungere un realismo di gioco impareggiabile, opzioni di personalizzazione della propria auto, filmati in full motion video. IN OMAGGIO UNA MAGLIETTA IN OGNI CONFEZIONE! R.H. 486DX4-100 + 8mb ram + Win.95 Consigliato Pentium + 16 Mb. PC CDROM 89.000



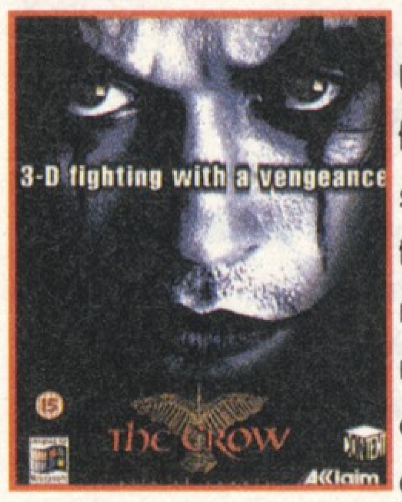
SETTLERS 2 -DATA DISK-
L'atteso disco missioni aggiuntive dedicato ad uno dei best sellers 1996. 7 nuovi continenti suddivisi in 9 dettagliatissime mappe piu' altre 12 mappe completamente personalizzabili, nuovi scenari grafici invernali, un utilissimo EDITOR per creare nuove mappe e rendere cosi' il gioco praticamente inesauribile. Richiede la versione ufficiale di Settlers 2. PC CDROM 45.000



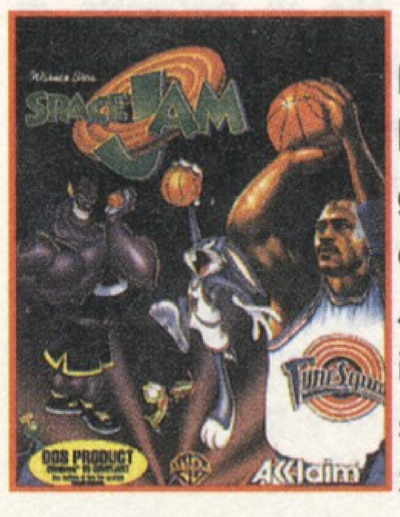
RE - LOADED
Vi troverete immersi in favolosi fondali creati in morphing 3D in questo incredibile sparatutto prodotto dalla Gremlin Interactive. Riuscirete a distruggere gli agguerriti nemici per salvare l'Universo dalla temibile e diabolica setta dei C.H.E.B.?? R.H. Pentium 75 + 8Mb (Dos) 16 Mb (Win.95)
PC CDROM 69.000



STAR COMMAND
Dalla GT Interactive, finalmente disponibile il capolavoro della strategia tecnologica spaziale che vi vedra' impegnati nella conquista dell'intera Galassia. 64 diversi tipi di astronavi, ogni unita' e' corredata di 7 livelli di esperienza e puo' acquisire speciali abilita' in seguito ai vari combattimenti, possibilita' di raggruppare diverse astronavi in gruppi per una migliore gestione dei combattimenti, 4 diversi tipologie di competizione ognuna con le proprie caratteristiche tecnologiche, opzione multiplayer via Network fino a 4 giocatori, ottimizzato per gioco simultaneo su Internet. Un gioco che offre molte possibilita' strategiche in piu' di qualsiasi altro simulatore strategico in tempo reale! R.H. 486DX2-66 + 16 Mb Ram. PC CDROM 99.000



THE CROW CITY OF ANGELS (IL CORVO)
Uno splendido action game dedicato al famoso film IL CORVO. Ti hanno ucciso, ma sei ritornato. Un angelo vendicatore dall'oltretomba. Un vigilante resuscitato per portare giustizia tra i dannati. Utilizza i tuoi poteri soprannaturali e vendicati di Jialah, il re della droga di Los Angeles, Kali la strega della morte, Cruve, Spider Monkey e un esercito di criminali. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. PC CDROM 95.000



SPACE JAM
Daffy e' nei guai, Sylvester sta tirando palloni a casaccio, Porky e' infortunato al ginocchio, Per fortuna che Michael Jordan e' dalla tua parte!! Raggiungi le stelle con Jordan e i Looney Tunes per giocare una incredibile partita di basket contro una squadra malvagia di bizzarri alieni Monstar. Schiacciate extraterrestri, Alley-oop antigravitazionali, azione di gioco dell'altro mondo!! e delle mini partite piene di strani personaggi dei cartoni animati. Opzioni multiplayer per gioco in Rete. Compatibile con Gravis Grip per gioco simulataneo fino a 6 giocatori. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2-66 + 8MB
PC CDROM 79.000



MDK -Italiano-
MANUALE E GIOCO COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. PC con processore Pentium, 8 Mb ram, lettore CD, compatibile con DOS, Windows 3.1 e Windows 95 (per questiultimo si consigliano 16 mb di ram)
OFFERTA A LIT. 79.000

POSSIEDI UN PERSONAL COMPUTER O UNA CONSOLE PER VIDEOGAMES???
Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)
MIO 5/97

nome e cognome________________________indirizzo________________________
CAP__________CITTA'__________________Prov.________TELEFONO______________
Possiedo: __Console __Personal Computer
Configurazione del mio PC Console Marca e Modello
____
________________________Sono interessato a ricevere informazioni su i seguenti articoli:
____
____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:
COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

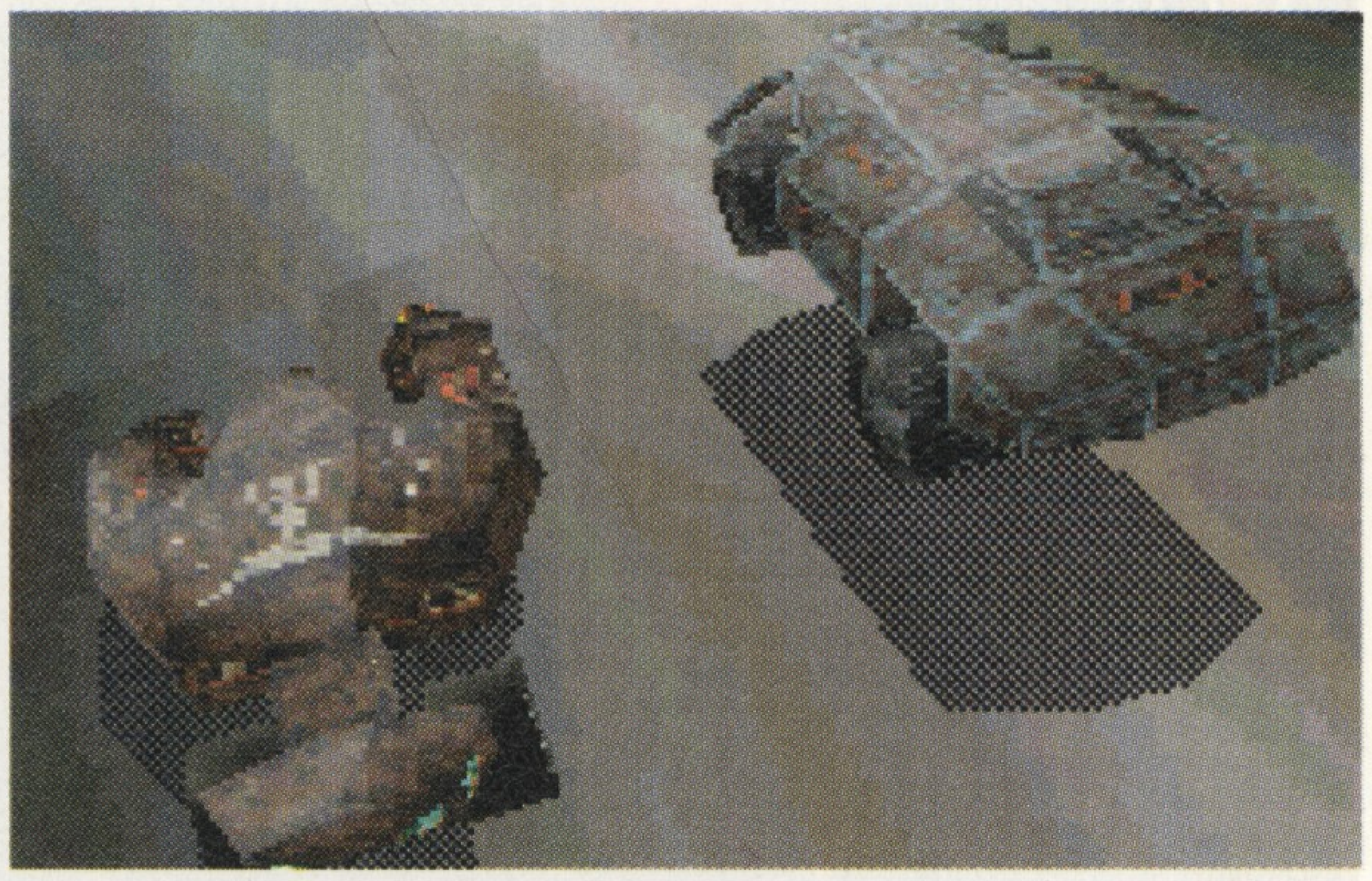


THEME HOSPITAL -Italiano-
MANUALE , SOFTWARE E PARLATO IN ITALIANO. R.H. PC 486DX2-66, 8 Mb ram, lettore CD.
LIT. 95.000

NEGOZIO A PARMA: VIA SAVANI 14/L dalle 9:30 alle 13:00 e dalle 15:00 alle 19:30 chiuso giovedi' pomeriggio

• **CASA:** Ubi Soft
• **DISTRIBUTORE:** Leader
• **SVILUPPATORE:** Interno
• **TELEFONO:** 0332/874111
• **INTERNET:** www.ubisoft.com
• **PREZZO:** L.99.000

POD



Nei giochi abbiamo visto spesso gente che viveva per correre? La UbiSoft ci porta una ventata di freschezza, proponendoci di correre per sopravvivere...

Il concetto di un gioco di corse automobilistiche con tanto di trama potrebbe lasciare perplessi i più: ve lo immaginate *Formula 1* introdotto da un filmato che racconta di quando la fidanzata del protagonista lo ha lasciato, e lui per disperazione si è messo a sfidare la morte viaggiando a 350 chilometri all'ora?

Tuttavia, per giustificare un paio dei suoi punti più intriganti, *Pod* aveva bisogno di qualche forma di ambientazione fuori dall'usuale - tanto vale aggiungere anche una trama. Bisogna dire, comunque, che la storia regge bene, svolgendo alla perfezione il suo compito.

Il concetto è ragionevolmente semplice: a causa di un incidente minerario, un virus letale si è diffuso sul pianeta Io (suppongo non si tratti della luna di Giove, ma del resto ai fini del gioco cambia ben poco), eliminando buona parte della popolazione. I più ricchi e astuti sono già partiti, lasciandosi alle spalle il problema. Adesso toccherebbe a noi, se non fosse rimasta solo un'astronave, con un solo posto.

Dunque, si rende necessario stabilire chi sia il fortunato che lascerà il pianeta, salvandosi la pellaccia. Invece di ricorrere alle pagliuzze (probabilmente ci sarebbe voluto di più, comunque - date un'occhiata alla vegetazione di Io), si decide di fare una sorta di campionato automobilistico, il cui vincitore avrà in premio la possibilità di fuggire.

Il risultato di queste premesse è un eccellente arcade automobilistico, probabilmente uno dei migliori come grafica e giocabilità attualmente disponibile su PC.

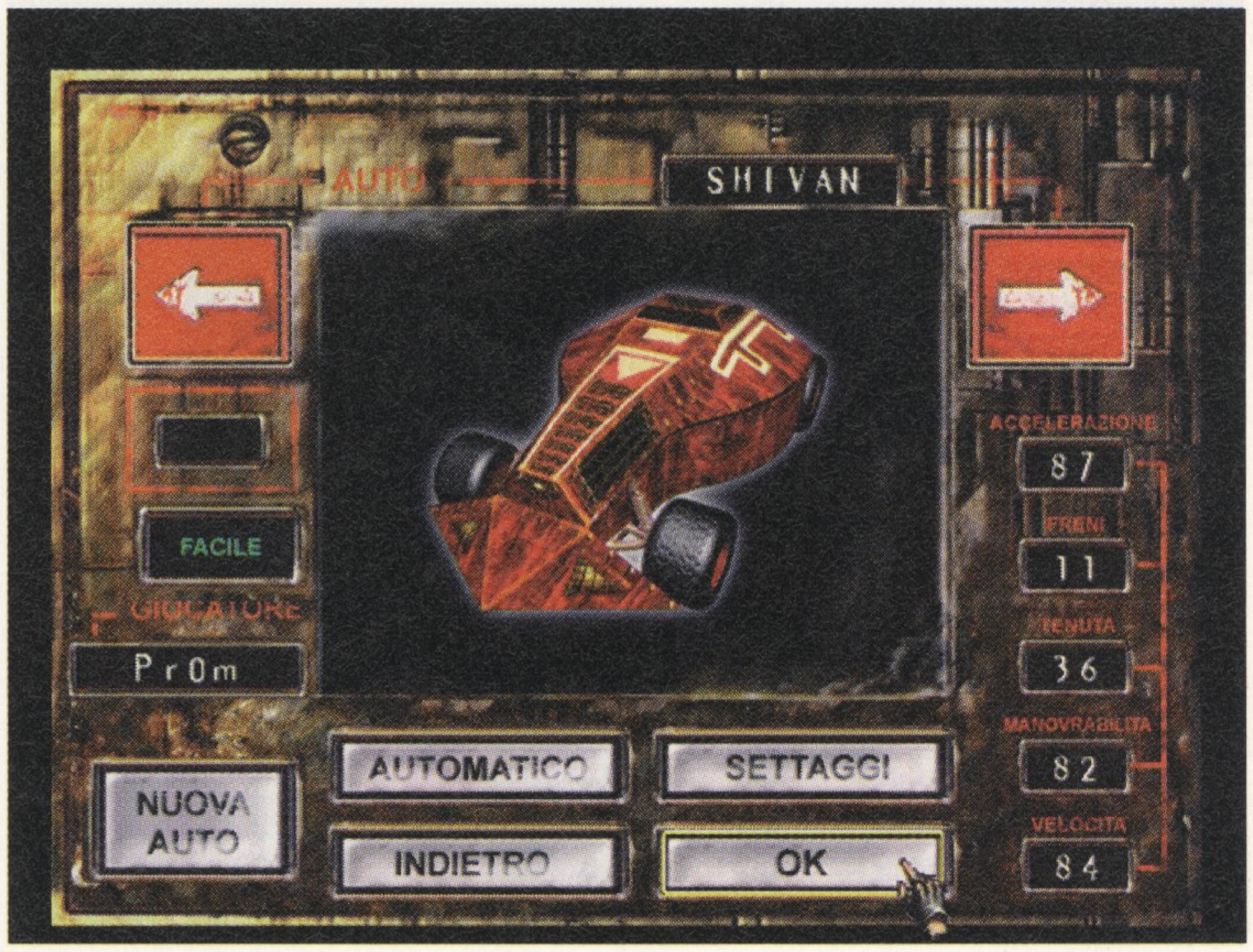
Forma e sostanza

Pod è stato il primo gioco a essere sviluppato direttamente per MMX, i nuovi processori con supporto multimediale, e si vede. La grafica, anche senza schede acceleratrici (vengono comunque supportate le principali, grazie ad apposite versioni del gioco) è veramente notevole, come potrete vedere anche dalle immagini. Grazie alle premesse fantascientifiche, *Pod* si permette di sfoggiare una serie di ambienti surreali e cangianti, senza quella monotonia di scenari che affligge i giochi più 'realistici'. Passiamo da un ambiente urbano alla tana di un ragno gigante, da un sistema fognario a un canyon, e ogni volta l'aspetto viene radicalmente modificato, seppur mantenendo una forma di coerenza interna.

Utilizzando una scheda acceleratrice



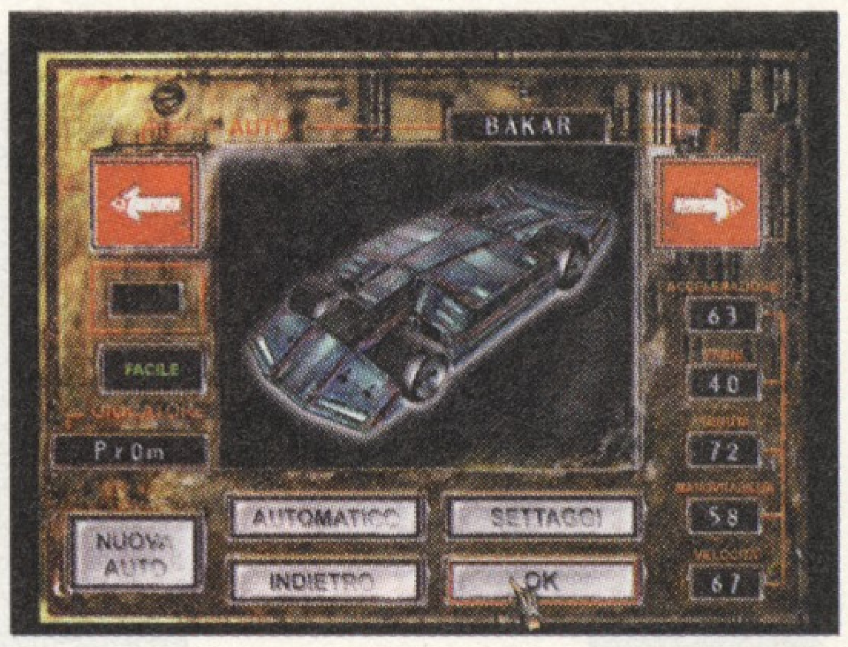
Le macchine di Pod hanno la sgradevole tendenza a ribaltarsi in volo. Probabilmente basterebbe evitare di prendere le curve a gomito a 170 chilometri all'ora...



Questa schermata ci permette di scegliere tra i vari veicoli disponibili, eventualmente caricando quelle che abbiamo creato in 3D Studio, oppure modificando quelle esistenti.







3D, *Pod* supera anche buona parte dei titoli da sala giochi, quanto a velocità di scorrimento e ricchezza dei dettagli. L'MMX è anche responsabile del sonoro del gioco. Per creare il rombo del motore vengono mixati trentadue suoni diversi - si sono fatti prendere la mano, sembra. Grazie alla separazione stereo (e se siete tanto fortunati da possedere un set di casse adeguato, il Dolby Surround) potrete sentire anche il rombo delle macchine avversarie, quando vi si avvicinano, e riuscirete anche a stabilirne la direzione di provenienza. Infine, la colonna sonora - una sorta di techno-jungle estremamente intenso - aggiunge non poco all'atmosfera generale del prodotto. Purtroppo, devo dire che avrei preferito una maggiore varietà di brani.
Grafica e sonoro, però, per quanto di ottima qualità, non sono sufficienti per rendere bello un gioco. Molte volte dobbiamo litigare con controlli inadeguati o non sufficientemente reattivi, oppure con nemici 'perfetti', che non sbagliano mai. Per non parlare del numero di piste o del tipo di macchine - fin troppo facile realizzare un gioco splendido sotto tutti gli aspetti, ma con poche piste, che ci vengono a noia dopo pochi giorni.

Apparentemente, *Pod* riesce ad evitare questi problemi, puntando dritto al titolo di miglior gioco di corse arcade del momento.

Iniziamo dai controlli. Vengono supportati quasi tutti i dispositivi di input conosciuti dall'uomo: dalla tastiera al volante, passando per joystick e joypad. Manca la possibilità di usare il mouse - ma spero che *nessuno* piloti una macchina con un mouse!
L'efficienza dei vari tipi di controllo è impressionante - il veicolo reagisce immediatamente ad ogni sollecitazione, tanto da rendere più che credibile una sfida fra due giocatori sullo stesso computer, senza eccessive disparità tra chi usa la tastiera e chi usa il joystick o volante.
Un buon sistema di controlli, tuttavia, deve fare i conti con il tipo di macchina che ci troviamo a pilotare. *Pod* offre otto macchine predefinite, ciascuna delle quali ha caratteristiche peculiari, che la rendono più o meno adatta ad un certo tipo di guida. Oltre a questo, però, abbiamo ampi margini di personalizzazione del veicolo. Siamo già abituati a giochi di corse in cui possiamo modificare alcuni parametri fondamentali del mezzo su cui gareggiamo - l'inclinazione degli alettoni, il tipo di gomme, altre cose estremamente specialistiche. Anche in *Pod* abbiamo questa possibilità, anche se gestita in modo più diretto. I cinque parametri che possiamo modificare direttamente, tramite l'assegnazione di punti, sono: Accelerazione, Freni, Tenuta, Manovrabilità e Velocità. Niente inclinazione degli alettoni, né mescola degli pneumatici, ragazzi.

Una volta stabiliti i nostri parametri, potremo anche decidere di salvare le caratteristiche, per riutilizzarle in seguito. *Pod* permette di avere fino a cinque configurazioni diverse per ogni modello base di macchina, e ci dà la possibilità di scegliere la configurazione ideale prima di ogni gara. Potremo così avere un mezzo dotato di buona accelerazione e



Gli schermi di selezione delle piste sono estremamente gradevoli alla vista (questa è quella per il multiplayer). Peccato che la mappa non aiuti un granché a conoscere il circuito.



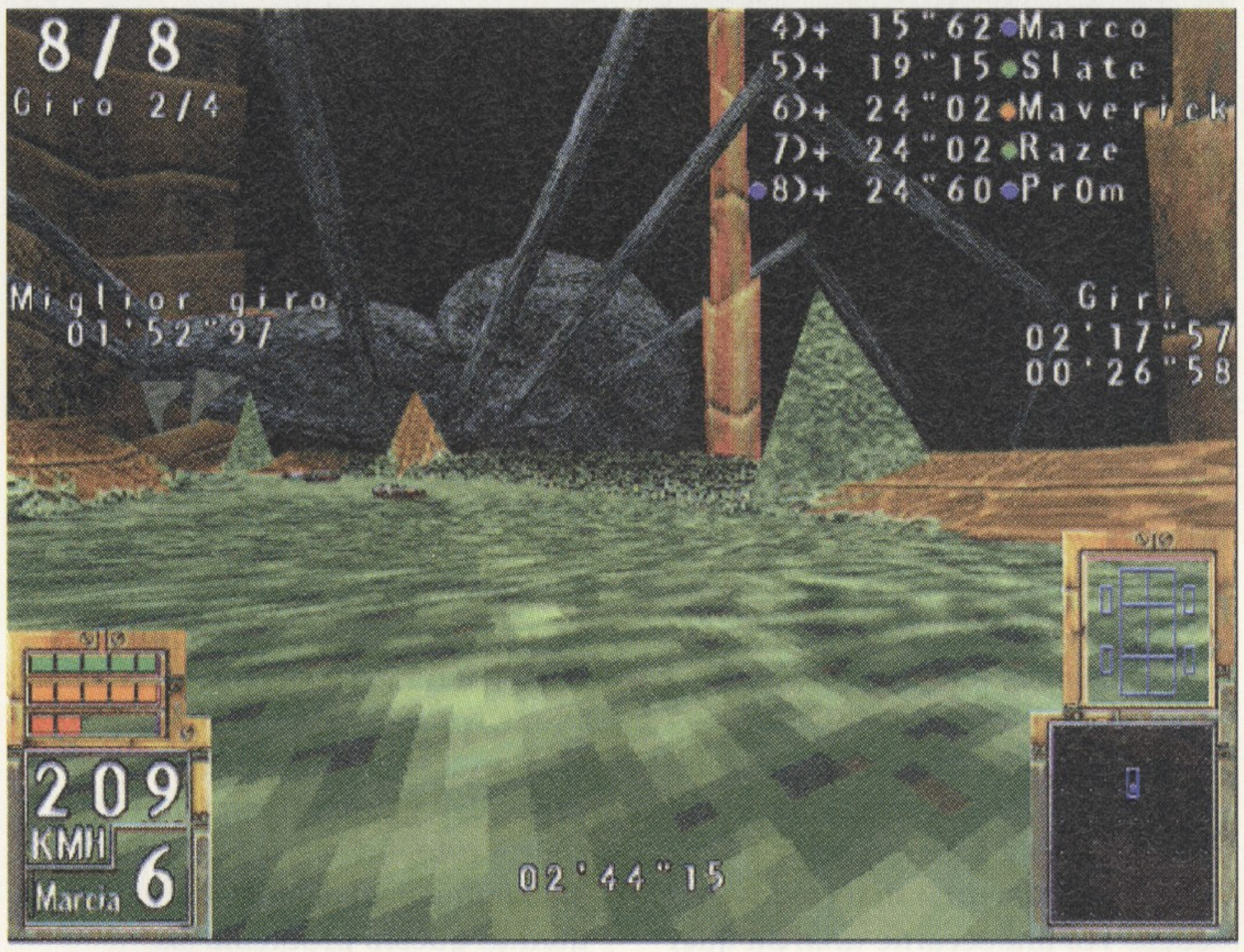
***Pod* vanta una grafica eccezionale, estremamente suggestiva e aliena. Godetevi le foto, però, perché durante il gioco non avrete molto tempo per ammirare il paesaggio.**











velocità, a discapito della tenuta e della manovrabilità, da utilizzare nei circuiti con lunghi rettilinei, così come una macchina più lenta, ma più affidabile, con la quale gareggiare sulle piste più arzigogolate. Oltre a ciò va segnalata la possibilità di crearsi un modello di veicolo ex novo, utilizzando un software di grafica tridimensionale come *3D Studio*, e personalizzarlo interamente.

Una volta che abbiamo deciso come sarà il nostro veicolo, dovremo scegliere il tipo di gara che ci interessa. Le opzioni sono molteplici, come in ogni gioco di corse che si rispetti, e vanno dalle gare a tempo alle sfide via Internet, con un massimo di 8 partecipanti. Tra le possibilità per il singolo giocatore si trova anche quella, ormai quasi standard, della sfida contro la cosiddetta 'vettura fantasma', ovverosia il replay del nostro miglior tempo. Interessante notare che i tempi migliori possono essere salvati in un file, che potremo scambiare con i nostri amici o inviare al sito Internet della Ubi Soft, permettendo così a chiunque di valutare la nostra perizia nella guida.

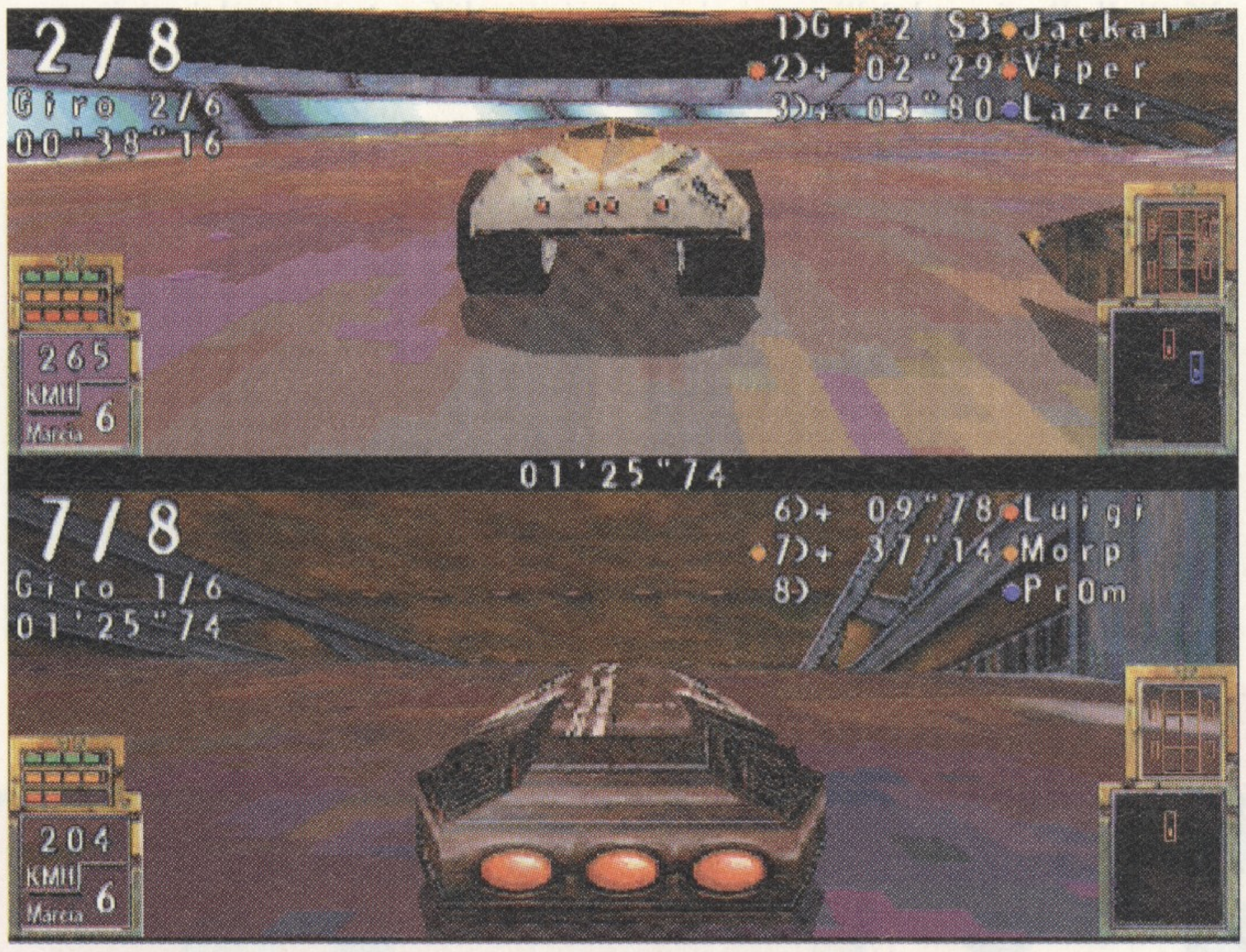
In effetti, il legame di *Pod* con la Rete delle reti è molto stretto. Oltre alle gare via Internet, oltre alla possibilità di misurarsi contro le auto fantasma di altri piloti, il sito della Ubi Soft (al quale potremo accedere direttamente da *Pod*, grazie a un'opzione del menu principale) ci offrirà anche la possibilità di scaricare nuovi circuiti e nuovi veicoli, sviluppati dalla Ubi Soft stessa o da giocatori dotati di talento.

Non è comunque necessario un collegamento Internet per gustare il gioco. Le sedici piste in dotazione, infatti, sono tutt'altro che lineari - non sperate di conoscerle a menadito dopo un giro. Perché si riesca a superare gli avversari ai livelli superiori di difficoltà, perciò, dovrete ricordare ogni curva e ogni salto, e imparare a sfruttarli al meglio. L'ambientazione fantascientifica mostra di essere una

REQUISITI DI SISTEMA

Il gioco richiede per lo meno un Pentium 90, se siete tra i fortunati possessori di schede 3D, mentre la richiesta sale a un Pentium 120 se la CPU si deve fare interamente carico della grafica. Sebbene si tratti di un titolo sviluppato principalmente per MMX, la versione 2.0 di *Pod* non ne richiede la presenza. Il gioco è nativo Windows95 - non potrete usarlo sotto versioni precedenti di Windows - e questo significa anche che la RAM installata deve essere almeno di 16MB, per permettere la convivenza di sistema operativo e gioco. Le richieste in termini di spazio libero su hard disk sono piuttosto pressanti: settanta megabyte per l'installazione minima.

Ovviamente, se volete godere appieno della grafica e della velocità che *Pod* è in grado di offrire, dovreste avere un computer di fascia alta. Un Pentium 166MMX, 32MB, una scheda acceleratrice 3D (consigliamo la 3Dfx VooDoo) e 190 MB liberi su hard disk vi faranno sentire veramente come se foste sul pianeta lo.



Il gioco multiplayer con schermo diviso non rallenta in modo percettibile le prestazioni, su un P166 MMX, ed è veramente spassoso - se si riesce a concentrarsi sulla macchina giusta.



Già nella versione standard e in quella MMX (nell'immagine), gli effetti di luce sono notevoli. Nella versione accelerata per il chip grafico 3Dfx VooDoo rasentano il fotorealismo.

POD

LA CONCORRENZA

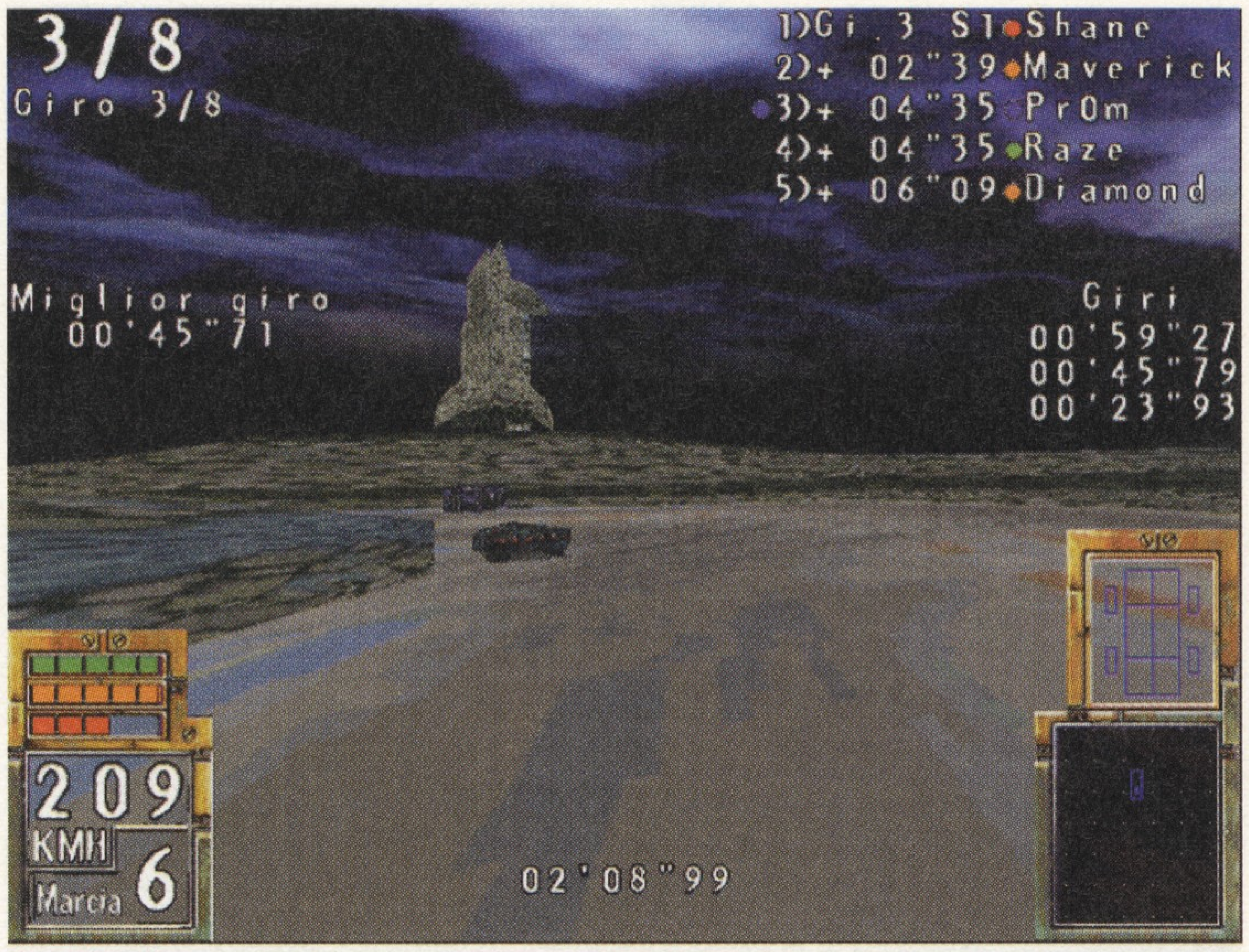
Pod non è l'unico arcade automobilistico di questi tempi, naturalmente. Tuttavia, la maggior parte dei giochi in circolazione al momento non può assolutamente competere con la sua eccellente miscela di grafica e giocabilità. Ve ne sono due, comunque, che non solo competono, ma probabilmente vincono. Il primo è *Formula 1*, della Psygnosis. Questa conversione di un titolo per PlayStation ha lasciato a bocca aperta tutti i giocatori. Grazie a una grafica superlativa (con supporto per le schede 3Dfx e Rendition) e a una giocabilità notevole, è riuscito ad imporsi come nuovo standard per i giochi di guida - attenzione, non stiamo parlando di simulazioni. *F1*, come *Pod*, offre anche al giocatore inesperto la possibilità di giostrarsi degnamente su 17 circuiti, attorniato da una moltitudine di piloti tratti dalla realtà, senza dover impazzire per capire come si guida veramente una macchina da Formula 1. L'altro titolo è *Wipeout 2097*, anch'esso conversione di un gioco della PlayStation e prodotto dalla Psygnosis. Sebbene non sia ancora uscito nei negozi in versione PC, chi l'ha visto nella sua incarnazione PlayStation non può negare che si tratti di un gioco mozzafiato ("La migliore ragione per comprare una PlayStation", secondo qualcuno). Anche *Wipeout 2097* ci immerge in un'ambientazione futuristica, per quanto sia più 'cittadina' e meno aliena di quella di *Pod*, aggiungendo però quei bonus e quelle armi di cui si sente tanto la mancanza nel titolo della Ubi Soft. Se poi consideriamo il supporto per schede acceleratrici 3D, una colonna sonora tanto bella da aver meritato un CD musicale che la raccoglie, un'azione frenetica come raramente se ne sono viste... beh, capirete perché lo trovi potenzialmente il miglior arcade automobilistico per PC.





scelta azzeccata, non solo una scusa per sfoggiare una grafica superlativa. I circuiti sono porzioni del pianeta, rimasto disabitato, non autodromi progettati per rendere la vita facile ai piloti. Spesso dovremo fare i conti con deviazioni improvvise, con ostacoli in mezzo alla strada, con scorciatoie segrete grazie alle quali guadagnare qualche secondo prezioso. Una tattica che potrebbe aiutarci a vincere consiste nel rimanere secondi, cercando di studiare la guida di chi conduce la gara, per poi andare all'attacco verso la fine della gara, quando possiamo scaricare tutta la potenza del motore senza rischiare di incappare in una curva imprevista.

Per vincere in *Pod*, comunque, non basta trovare la traiettoria migliore per affrontare le curve. Il più delle volte saremo messi in condizioni tali da sentirci piuttosto fortunati per il puro e semplice fatto di essere riusciti a *imboccare* la curva, senza tante velleità tecniche. Qui torna in gioco la potenza dell'MMX, anche se si tratta di qualcosa di meno evidente del Dolby Surround o dei 65.000 colori sullo schermo. *Pod* utilizza infatti le peculiari capacità di questi nuovi processori per dotare gli avversari di una forma di Intelligenza Artificiale estremamente sviluppata. Tecnicamente, si parla di intelligenza 'proattiva' e non 'reattiva'. In parole povere, questo significa che gli avversari gestiti dal computer imparano le vostre tecniche, e le usano contro di voi, invece che reagire semplicemente



L'ultima gara del campionato normale, corsa sotto questo cielo tempestoso, è quella che ci porterà a fuggire dal pianeta Io, grazie all'astronave che vedete sullo sfondo.

agli stimoli da voi prodotti.

Gli avversari sono, grazie a questa tecnica, esattamente nelle vostre condizioni, senza avere vantaggi sleali. All'inizio della gara non conoscono le scorciatoie eventualmente presenti sul percorso, ma se uno di loro dovesse vedere voi imboccarne una, da quel momento in avanti la sfrutterà. Lo stesso discorso vale per lo stile di guida. Chi preferisce una guida aggressiva, mirata al danneggiare e sbattere fuori pista gli avversari, si ritrova rapidamente a dover fronteggiare gli assalti continui dei piloti che ha attaccato. Il risultato di questo è che il più delle volte sembra di sfidare degli esseri umani in carne e ossa, invece che il risultato di qualche riga di programma.

Purtroppo, *Pod* non è esente da difetti. Il clipping, cioè l'improvvisa comparsa di pareti a una certa distanza da noi, sebbene mantenuto al minimo, risulta comunque fastidioso, e rischia di distrarci. Non sempre, inoltre, si riesce a capire bene l'andamento di una curva poco avanti, proprio a causa della grafica spettacolare e tremendamente particolareggiata, che rende più complicato il discernere i vari elementi del paesaggio. Infine, per quanto questo problema sia comunque poco importante, cercare di passare a un altro programma quando *Pod* è aperto (ad esempio se dobbiamo fingere di lavorare o studiare perché passa il capufficio o la mamma) è perlomeno aleatorio, e sovente conduce a un antipatico schermo nero, senza che noi si possa fare alcunché.

D'altro canto, sono ben pochi i giochi immuni da qualche piccola pecca, sempre che ce ne siano, e i pregi di *Pod* ne superano largamente i difetti. Ripeto, probabilmente siamo di fronte a uno dei migliori arcade automobilistici dell'anno.

Gmc




***Pod* è un gioco eccellente, tanto da essere gradevole anche per chi non ha la passione per le corse. Una grafica degna di nota, una giocabilità eccellente ed una longevità fuori dal comune, grazie alle varie possibilità offerte da Ubi Online, lo rendono un prodotto senz'altro meritevole di considerazione. Potrete comunque provare la versione sul nostro CD e valutare in prima persona i suoi pregi. Forse, un'impostazione ancora più arcade avrebbe giovato al titolo - bonus, armi, roba del genere. Tuttavia, anche così il gioco offre senza problemi quel momento di tensione adrenalinica di cui tutti abbiamo bisogno, una volta ogni tanto.**

8

COMMENTO

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7


CD DEDICATO ITALIANO
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI
MDK
è
Murder Death Kill!!
così veloce
così 3D
così nuovo che...
...non fa per Te!
CD-ROM
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95,
WINDOWS 3.1 E DOS,
8 Mb RAM,
LETTORE CD-ROM 1X,
PENTIUM.
£ 99.900
Interplay
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it
LEADER

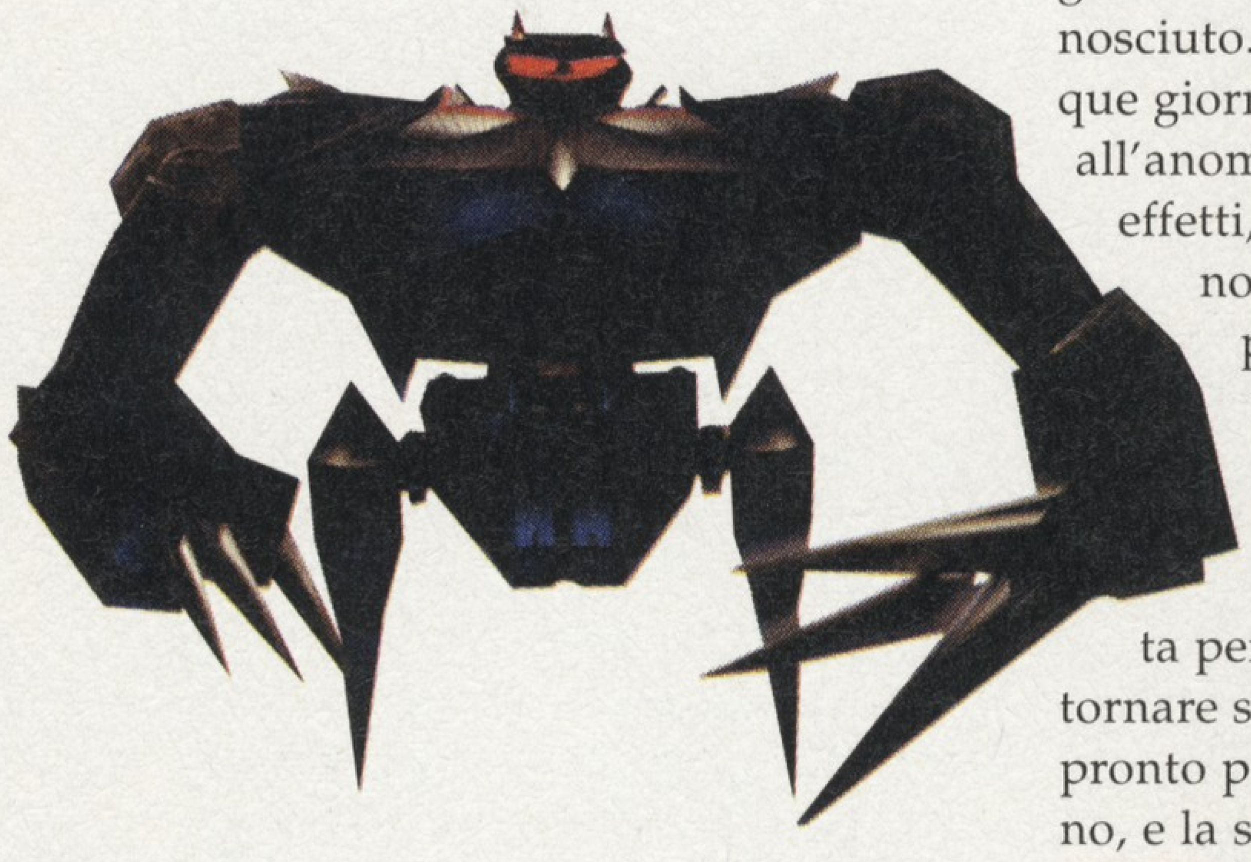
• **EDITORE:** Interplay
• **DISTRIBUTORE:** Leader
• **SVILUPPATORE:** Shiny Entertainment
• **TELEFONO:** 0332/874111
• **INTERNET:** Http://www.shiny.com
• **PREZZO:** L.99.900

MDK

GIOCO DEL MESE

di Paolo Dente

Preparatevi per un'esperienza religiosa, citando dalla copertina del CD-ROM dell'ultima produzione della Shiny Entertainment... Se ritenete religioso il fare scempio di robot e alieni, naturalmente.



Il geniale - ma incompreso - inventore/scienziato Fluke Hawkins si era lanciato nello spazio per inseguire un fenomeno astronomico sconosciuto. Meditava di impiegare cinque giorni per trovare una risposta all'anomalia delle Flange Orbits. In effetti, la risposta era semplice: non esistevano. Ma il buon professore, che ha coinvolto nella sua avventura un ragazzo dal significativo nome di Kurt Hectic, decide di rimanere in orbita per scoprire qualcos'altro e tornare sulla Terra solo quando sia pronto per il Nobel. Gli anni passano, e la scoperta di un nuovo fenomeno astronomico, le Correnti, offrirebbe la possibilità di un Nobel a Hawkins, se non fosse che assieme alle Correnti arrivano gli Streamriders, malevoli alieni che intendono (come ogni alieno che si rispetti) conquistare la Terra. Tocca al povero Kurt lanciarsi sulla Terra, per proteggere gli abitanti dai MineCrawlers, i giganteschi meccanismi che gli alieni usano per colonizzare il globo. Per farlo, avrà bisogno dell'equipaggiamento adeguato, naturalmente. Per fortuna che Hawkins ha già pronta, una tuta antiproiettile e un'arma speciale! L'unico inconveniente è che non sono ancora state sperimentate...



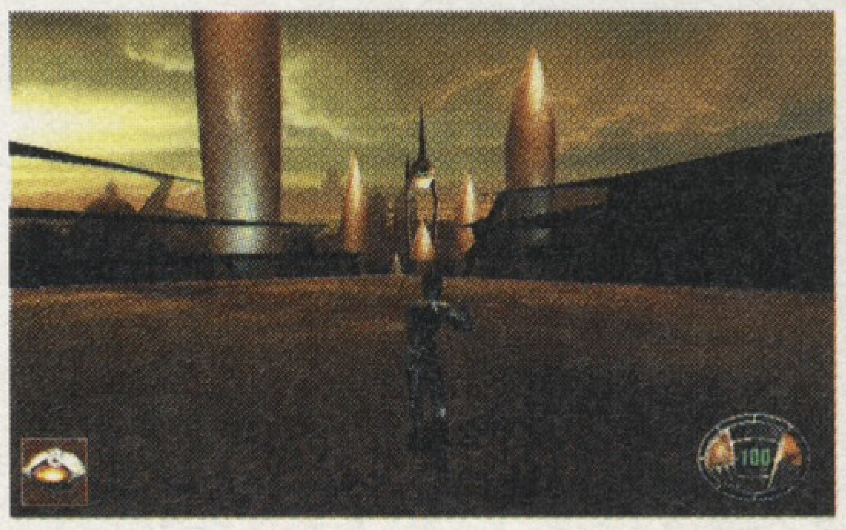
Ed ecco il bravo Kurt, impegnato in un furibondo tentativo di demolire un picco. Probabilmente tutto questo movimento non gli fa un gran bene al cervello.

Questo, in sintesi, è l'incipit di *MDK*, l'ultimo gioco della Shiny Entertainment (gli stessi che avevano prodotto *Earthworm Jim*, un grande successo per le console a 16 bit). Si tratta di un gioco d'azione, fondamentalmente, ma le sue peculiarità sono tali da rendere un po' stretta questa definizione, come vi accorgerete anche dalla demo che abbiamo inserito nel CD-ROM.

Non si può evitare di ammettere che siamo di fronte a uno dei pochi giochi veramente innovativi degli ultimi tempi. Anche senza addentrarsi in dettagli tecnici (che comunque troverete in un box apposito), la sua originalità è evidente. Durante i vari schermi, dovremo fare i cecchini, salire a bordo di un mezzo aereo nemico per bombardare, andare in snowboard (davvero!), saltare di piattaforma in piattaforma, infiltrarci nelle linee nemiche camuffati come uno di loro, e via dicendo. L'insieme di varie situazioni rende il gioco sorprendentemente fresco, fino a rasentare lo stupefacente in alcune occasioni. Anche per questo motivo non è semplice dare una valutazione globale del gioco. Qualcosa che io non reputo particolarmente azzeccato (non che ci sia qualcosa del genere, ma facciamo l'ipotesi) potrebbe invece essere la parte più bella del gioco per qualcun



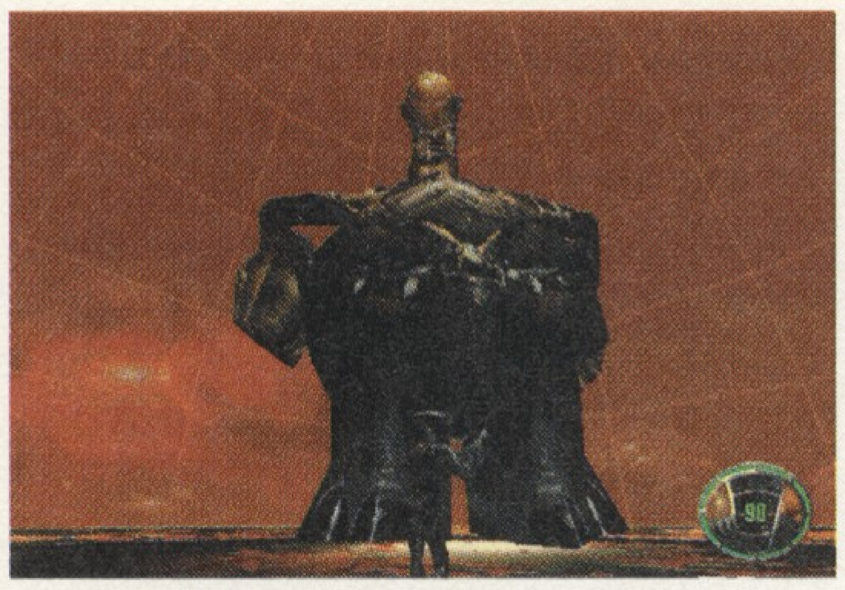
Questo è (più o meno) quello che vedremo all'inizio di ogni livello. Il coso che spara il raggio verde (radar, da evitare) è il famoso Minecrawler - lo conosceremo meglio più tardi.



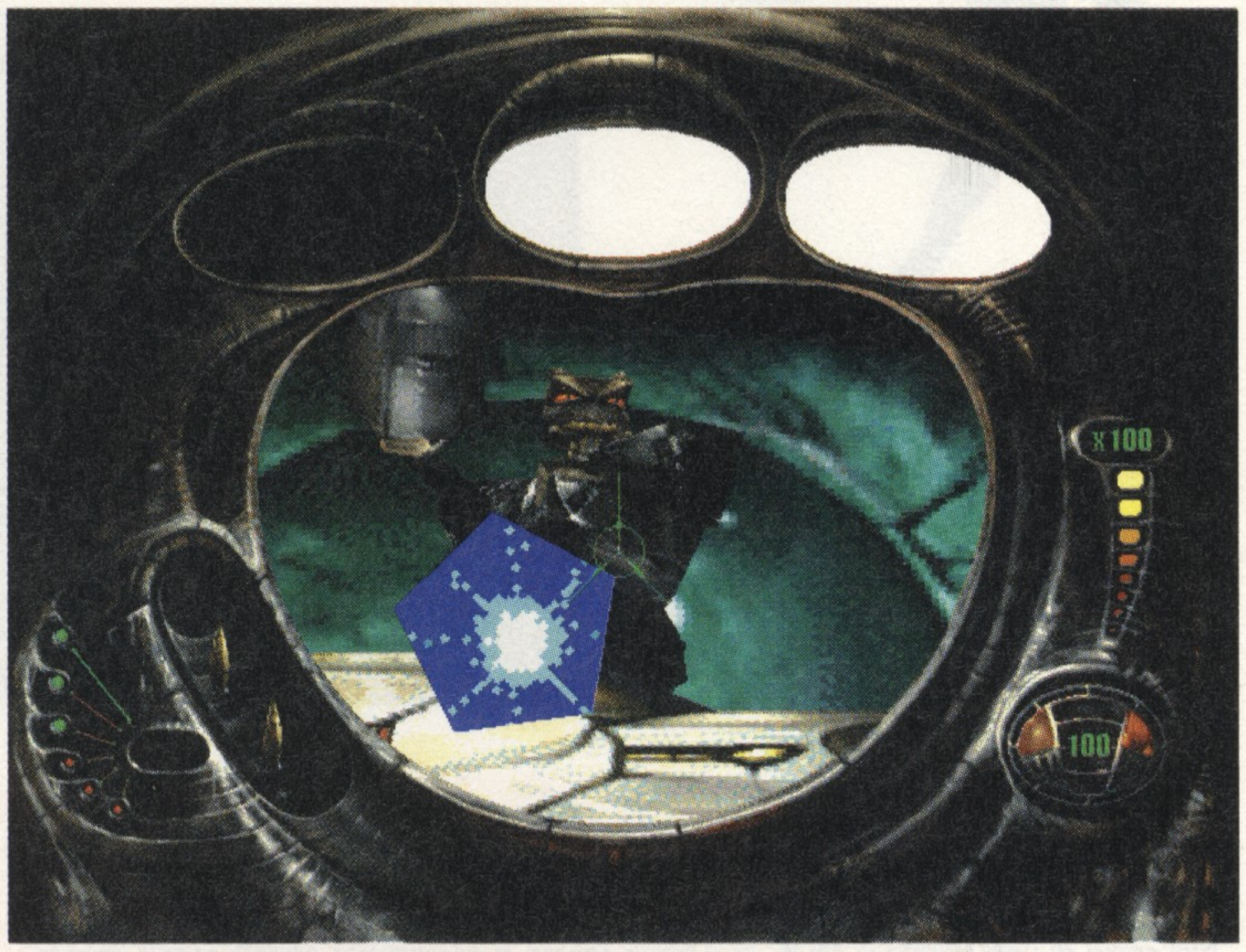
In quella torretta si trova il rettiloide boss di fine livello. Che ne dite di spararglì in testa?



Se non vi piacciono le textures che vedete qui, non siete amanti dell'arte.







altro. In effetti, non si può dire quanto *MDK* piaccia prima di aver provato a giocare.

Anche per via della variabilità delle situazioni, uno dei punti meno soddisfacenti del gioco è probabilmente il sistema di controllo, che purtroppo limita un po' l'azione. In effetti, però, come nel caso di altre scelte che reputo difficile condividere, si tratta di una scelta quasi obbligata, vista l'impostazione da gioco per console. Sempre per questo motivo, è impossibile salvare durante il livello, ed è necessario portare a termine la missione prima di poter sospendere la partita (anche se è in lavorazione una versione del gioco in cui sarà possibile salvare ovunque). La mancanza di questa opzione, tuttavia, ha anche il benefico risultato di aumentare la longevità del gioco, rendendo necessario lo sviluppo di una notevole perizia perché sia possibile giungere al termine.

La struttura dei livelli è abbastanza lineare, il che ci libera dal problema fondamentale che assilla i giocatori: "dove ho sbagliato?" Infatti, se ci si trova bloccati in qualche punto - e può capitare, soprattutto quando incontriamo per la prima volta una nuova categoria di ostacolo - possiamo stare assolutamente certi del fatto che dobbiamo semplicemente trovare la cosa giusta alla quale sparare.

Non fatevi trarre in inganno da questa affermazione, comunque. Il concetto di 'cosa giusta alla quale sparare' può essere molto più ampio di quanto non si creda - basti vedere un certo punto del sesto livello...

Ora che abbiamo parlato delle pecche (pecche?) del gioco, veniamo invece ai pregi. Sicuramente, quello più appariscente è la qualità sconvolgente della grafica. Su computer di fascia bassa (Pentium sotto i 100MHz, con meno di sedici megabyte di RAM), il gioco è già fluido e perfettamente giocabile, nonostante non dobbiate aspettarvi

I LIVELLI

Sarebbe forse eccessivo pubblicare una soluzione completa di un gioco appena uscito, e probabilmente guasterebbe il piacere della scoperta a molti giocatori. D'altro canto, *MDK* ha tanti di quei colpi di scena e cambiamenti da rendere giustificato almeno un primo assaggio di quello che incontreremo durante le varie missioni.



1 livello: Laguna Beach

Ecco il primo impatto con il folle mondo di *MDK*. Si inizia precipitando verso il Minecrawler, e da lì le cose peggiorano...

La maggior parte di questa missione è ragionevolmente lineare: vai e ammazza. L'unico punto in cui si potrebbero avere dei dubbi è la "Piazza d'arme" (scusate, ma non mi viene in mente un nome migliore), la vasta distesa in cui veniamo attaccati, tra le altre cose, anche da velivoli che trasportano bidoni esplosivi. Abbiamo bisogno di una bomba atomica per aprire l'uscita, però l'unica atomica nei paraggi è all'interno di una delle casematte dove i velivoli si riforniscono, e noi non abbiamo modo per entrare. Suggerimento: dobbiamo usare qualcosa che faccia un bel botto, e dobbiamo usarlo dalle parti delle casematte. Per fortuna, proprio i nemici ci offrono ciò di cui abbiamo bisogno...

Più avanti vi ritroverete in un apparente vicolo cieco, oggetto degli sberleffi di quattro tizi. Per uscirne, date un'occhiata verso l'alto. Visto quei tubi? Indovinate un po' a cosa servono.



2 livello: Lindfield

Anche in questo livello, nei punti in cui si potrebbero avere dei dubbi su cosa fare, viene solitamente in soccorso il dottor Hawkins. Tuttavia, in un paio di occasioni è meglio avere qualche informazione in più, giusto per evitare sgradevoli sorprese.

Ad un certo momento ci ritroveremo a guardare in una stanza rotonda, con un pendolo oscillante in mezzo. Sebbene sia evidente l'uscita dall'altro lato, non buttatevi a pesce: non potrete uscire fino a che non avrete eliminato il cattivone salterino. Poco dopo essere usciti da qui, finirete in una stanza immensa, ricoperta da specchi. Dovrete eliminare un considerevole numero di nemici, prima di poter guadagnare l'uscita. Una volta che ci siate riusciti, fate attenzione: non sempre avrete una seconda possibilità se sbagliate a posizionare la Bomba Atomica.

Rimanga tra di noi, ma quando arrivate dal boss del livello vi conviene stare su una piattaforma, se non volete fare sgradevoli incontri.



3 Livello: Livingston

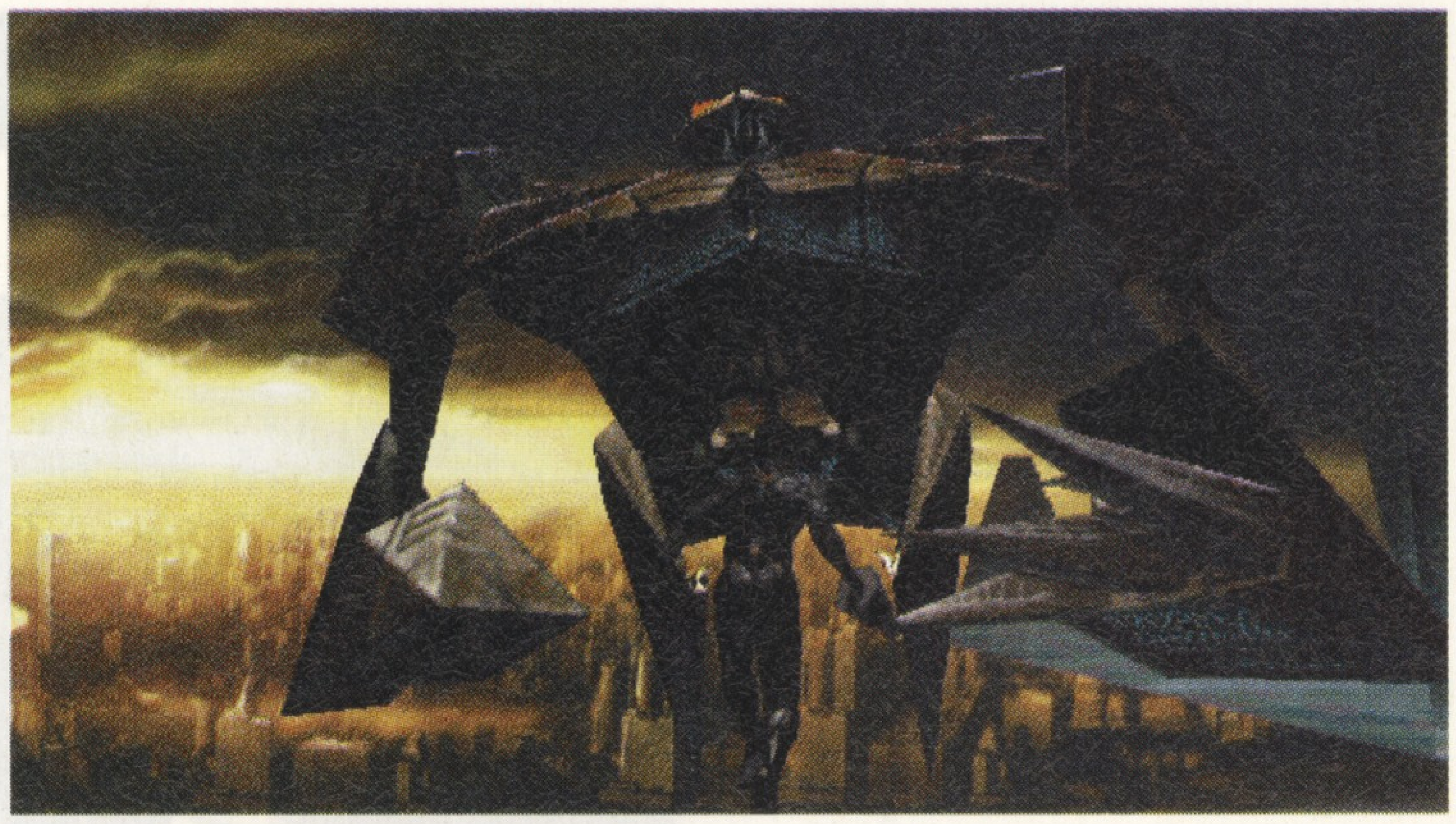
Dopo un inizio come questo, ci si aspetterebbe un livello pieno di nemici e cose complicate, ed in effetti lo troviamo adesso.

Un punto poco simpatico di questo livello si incontra piuttosto rapidamente. Ci si ritrova in una stanza con dei tubi e delle 'piscine' di vetro, nelle quali galleggiano tre brutti ceffi.

Per poterne uscire, dovrete dedicarvi all'eliminazione dei tre nemici galleggianti. La cosa importante qui è che se smettete per un istante di sparare al bersaglio, ve lo ritroverete perfettamente in forma subito dopo. Una volta eliminati i nemici, passerete ad un'altra stanza, piccola e bucolica. Peccato che non ci siano uscite. Non vi dico neanche cosa si deve fare, sono certo che lo spirito distruttivo che aleggia in tutti noi avrà la meglio. Tuttavia, non ci vuole molto prima che si ripresenti una situazione simile, in due ambienti successivi. In ambedue i casi, si tratta solo di capire qual è la cosa giusta alla quale sparare, solo che nella prima occasione dovrete andare in una stanzetta - non troppo facilmente raggiungibile, a dire il vero - e sparare a una specie di grossa bussola. Strana gente questi alieni. Prima o poi arriverete al boss di fine livello. Non è facile immaginare a cosa si debba sparare in questo caso, soprattutto perché dobbiamo cercare di difenderci da una mandria di esseri mutanti di pessimo umore. Non vi voglio guastare troppo il divertimento di farsi saltare addosso dai suddetti affari, indicandovi esattamente il bersaglio. Un suggerimento è, comunque, quello di sparare a qualunque cosa vi possa ferire.

Ohibò, non vorrete certamente sapere già cosa succede nei livelli successivi, vero? Meglio fermarsi ai primi tre - anche se non è esclusa la pubblicazione di una guida più lunga e approfondita, in uno dei prossimi numeri. Un ultimo consiglio: solo il mitra (e il super mitra) permettono di capire immediatamente se stiamo sprecando munizioni, oppure stiamo facendo qualcosa di sensato. Prima di mettersi a sparare come dei forsennati in modalità Cecchino, quindi, controllate che effettivamente il vostro bersaglio sia 'distruggibile'.





miracoli. Quando però si arriva ai computer *veramente* potenti (diciamo un Pentium 200 con MMX e 32 megabyte), si dovrebbe parlare di qualità cinematografica, con una fluidità nelle animazioni che ha del prodigioso. E tutto questo senza parlare di acceleratori hardware, che stando alle dichiarazioni degli sviluppatori saranno supportati in futuro. Saranno infatti disponibili delle versioni aggiornate, prelevabili liberamente da Internet (ma probabilmente le troverete anche sul nostro CD non appena disponibili), che offriranno supporto diretto per

TEXTURE MAPPING

Nel corso di una partita a *MDK*, ci si trova spesso a raccogliere oggetti senza sapere quale sia la loro funzione, semplicemente perché si segue l'adagio che dice: "Se non ti attacca, è buono". Il problema sorge quando decidiamo di utilizzare l'oggetto di cui sopra, e magari scopriamo che il suo raggio d'azione è un po' più ampio di quello previsto - risultato: un bel teschietto con tibie incrociate che si presenta sullo schermo. Senza sperare in alcun modo di essere esaustivo, cercherò di indicare i principali oggetti che troverete nel gioco, e le loro caratteristiche salienti.
Signore e signori, in ordine di apparizione...



SUPER MITRAGLIATORE
Mentre vi paracadutate verso il Minecrawler, il buon Dottore vi manda qualche arma pronta all'uso. Una di queste è il supermitra, che elimina i nemici quattro o cinque volte più rapidamente rispetto all'arma normale.



PROIETTILI AUTOGUIDATI
Un'altra arma che arriva con voi è questa, da utilizzare in modalità Cecchino. Rendono - naturalmente - più semplice la mira.



ROBOTTINO "SONO UN GRANDE"
Si tratta di quella specie di piramide tronca che sgambetta via entusiasticamente quando vi avvicinate, e che, una volta catturato, porta la nostra salute a 150. Niente male, eh? Non ne incontrerete moltissimi - più o meno uno per livello, salvo casi particolari.



LA BOMBA ATOMICA PIÙ PICCOLA DEL MONDO
Sono quasi sicuro che si tratti del primo oggetto dopo il Robottino "Sono Un Grande", a qualsivoglia livello di difficoltà. La sua funzione è quasi esclusivamente quella di chiave per quei portali contraddistinti dal simbolo del pericolo atomico. Se però qualcuno (Kurt Hectic compreso) si trova nelle vicinanze... si tratta di un'atomica, in fondo.



BIDONE ESPLOSIVO
Questo oggetto non può essere raccolto, tuttavia è bene conoscerlo, dato che verrà usato dai nemici come arma - e voi dovrete fare lo stesso. Se viene colpito, sia in modalità Normale, sia Cecchino, esplode emettendo un simpatico getto di lapilli, che ripropongono esplosioni più piccole ovunque cadano. Sparargli in modalità normale, da distanza ravvicinata, è un metodo per abbandonare il gioco efficace quasi quanto premere ESC.



GRANATE
Fanno un bel botto. Niente di particolarmente interessante da dire in proposito, salvo il fatto che esplodono a contatto. Lanciarle senza accertarsi che non ci sia nulla sulla traiettoria, nei primi metri, in genere ha come effetto un antipatico peggioramento delle condizioni di salute di Kurt.



MORTAIO
Da utilizzare in modalità Cecchino. Sfruttate l'occasione offerta dalla Stanza d'Allenamento per imparare a calcolare la traiettoria di caduta - vi servirà più avanti. Trattandosi di un'arma esplosiva (sebbene non a contatto) vale lo stesso discorso delle granate: non fatevelo cadere di fianco.



GRANATE CECCHINO
Ottime per eliminare i nemici più ostici. Hanno una buona potenza esplosiva, e sono utili anche a distanze medio-lunghe. Ne esiste anche una versione autoguidata, che ne aumenta l'efficacia.



RICHIAMO FASULLO
Questo pupazzo gonfiabile vi tornerà utile nelle situazioni particolarmente intricate (sempre). Quando viene utilizzato, si gonfia e inizia a muoversi, attirando il fuoco nemico e lasciandovi liberi di massacrare un consistente numero di avversari. Dopo un po' si autodistrugge, probabilmente deluso dalle sue scarse possibilità di carriera.



ATTACCO AEREO DI BONES
Bones, il cagnolino cibernetico a sei braccia, non vi ha potuto accompagnare nella missione, ma cercherà di aiutarvi di tanto in tanto, facendo quasi piazza pulita dei nemici. Siccome arriva a bordo di un velivolo, non potrete utilizzarlo al coperto, inoltre non è particolarmente efficiente contro gli avversari più grossi.



LA BOMBA PIÙ INTERESSANTE DEL MONDO
Il Dottor Hawkins ha creato questo oggetto e ce ne ha fatto dono. Quando viene utilizzato, i nemici nei paraggi si incuriosiscono e vanno a vedere di cosa si tratta. A questo punto, raggiungete un punto sufficientemente distante, e premete Enter. Ka-Boom.

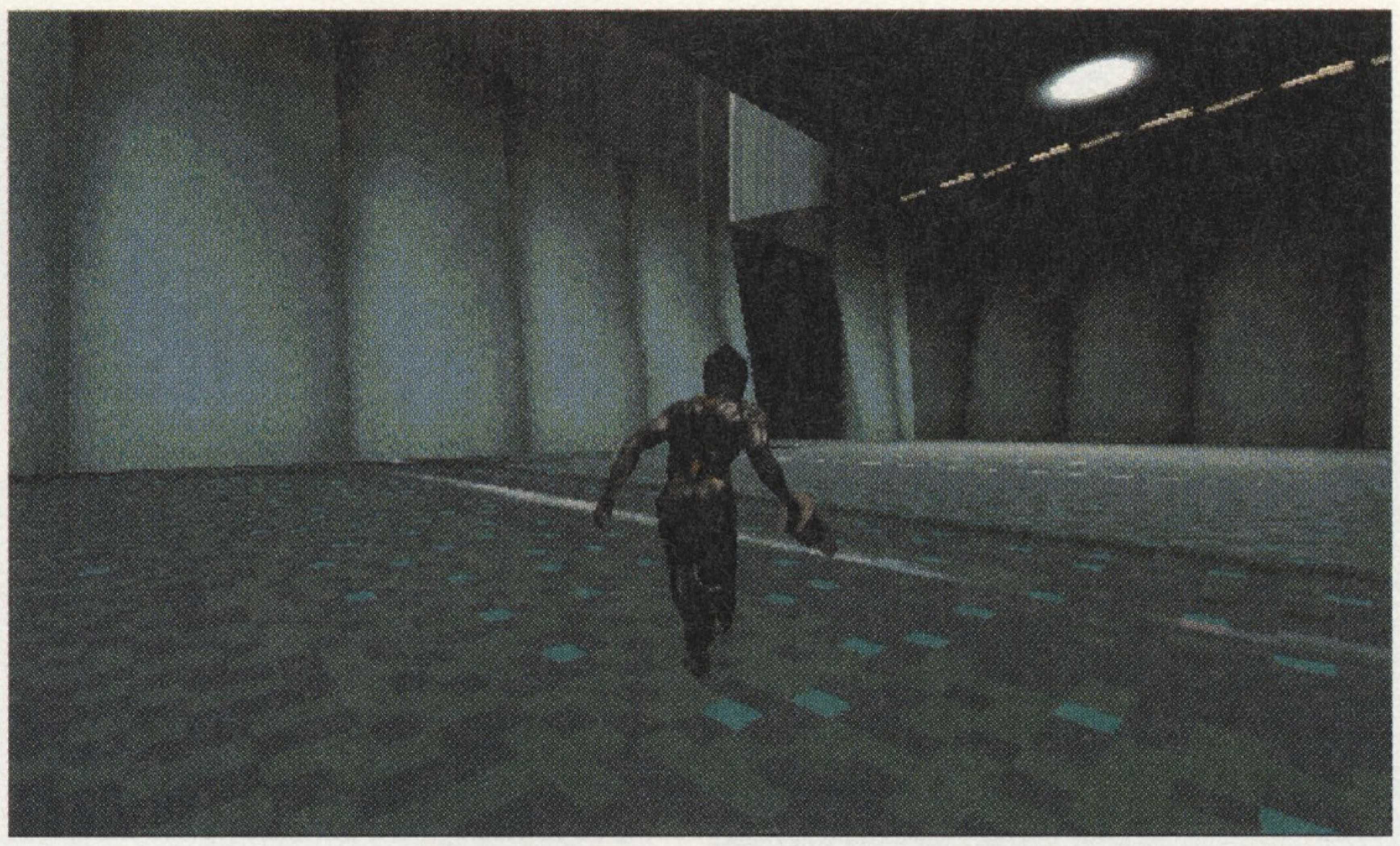


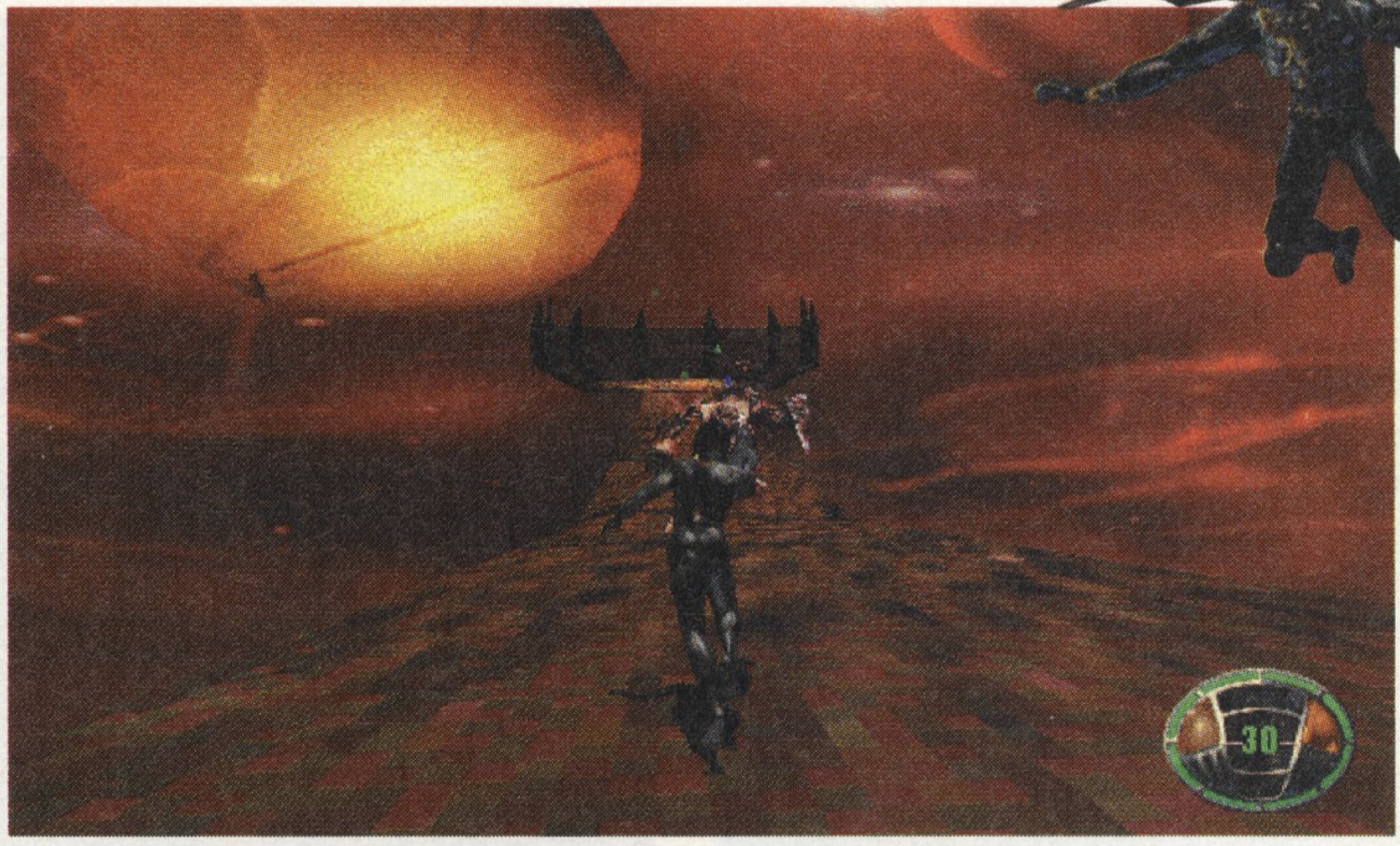
TORNADO
L'effetto è a metà strada fra la granata e il bidone esplosivo (cioè un bel macello). Ragazzi, non usatelo a casa.



CARAMELLA, MELA, ARROSTO
Belli, vero? Vi aiuteranno a mantenervi in forma - 1, 10 e 50 punti di salute in più, rispettivamente. Servono solo quando siamo al di sotto dei 100 di salute, quindi non perdete tempo a cercare di prenderli se non ne avete bisogno.

ALTRI OGGETTI
Non posso fare altro che ripetere il suggerimento dato dai programmatori: "Se trovate qualcosa e non sapete che effetto ha, trovate un posticino tranquillo e provate." Nella peggiore delle ipotesi vi troverete a dover riprendere il livello dall'inizio... dopo un paio di crisi di nervi potreste aver scoperto qualcosa di interessante!

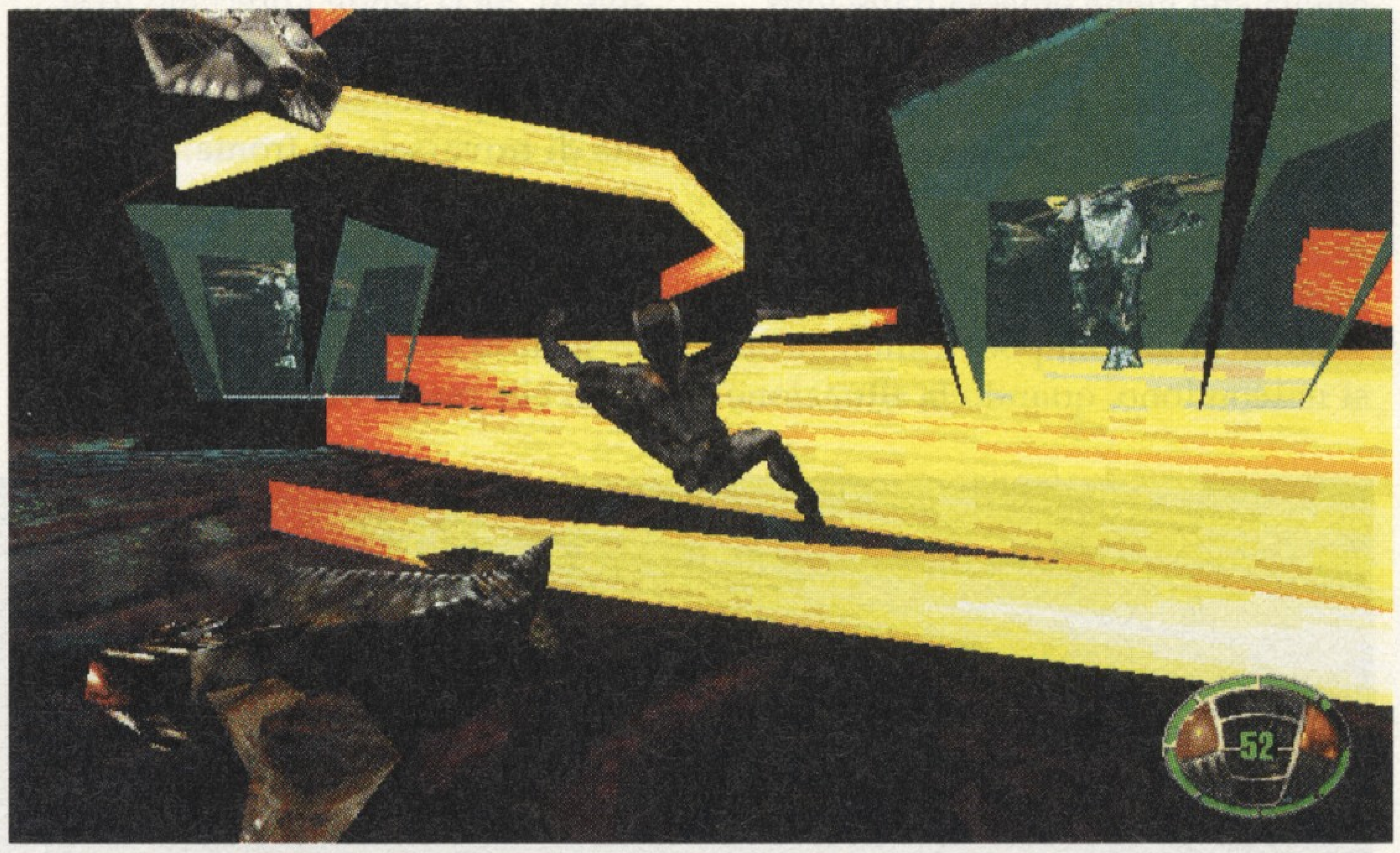




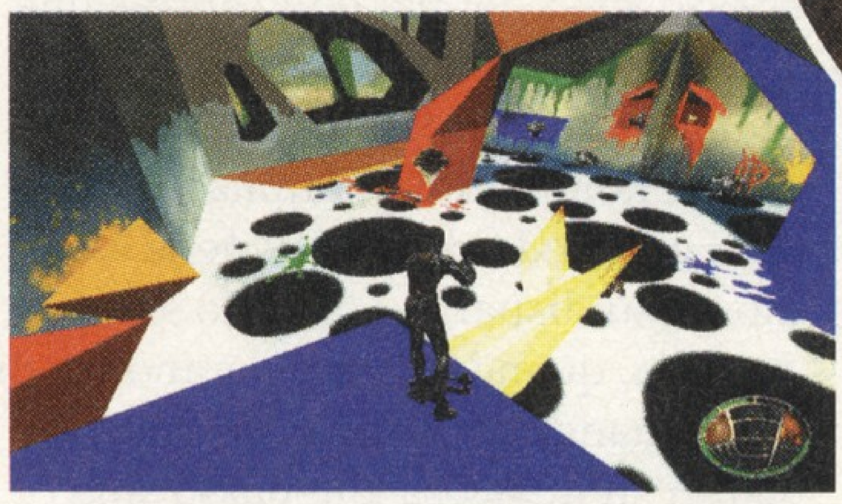
le principali schede grafiche, oltre a una versione per Direct3D che permetterà di accelerare la grafica anche per gli utilizzatori di schede non direttamente supportate. Mentre scrivevo queste righe, mi è arrivata una E-mail a proposito del supporto MMX (*adoro* Internet!): *MDK* non utilizza le istruzioni MMX direttamente, di conseguenza non preoccupatevi se non avete un computer dell'ultima generazione. Per i fortunati possessori, comunque, ci sono delle buone notizie. Innanzitutto, l'MMX permette di far girare meglio il gioco, semplicemente grazie alla sua architettura, senza bisogno di ottimizzazioni. In secondo luogo, a breve è prevista l'uscita di DirectX 5.0 (la nuova versione delle librerie di Microsoft dedicate ai giochi), che conterrà ottimizzazioni MMX - e allora andremo come dei missili.

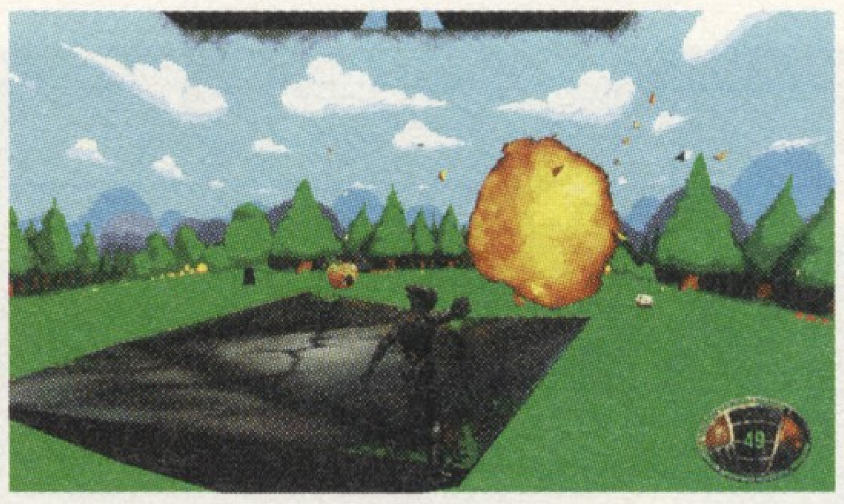
Ma la grafica non è tutto, naturalmente. Se manca la giocabilità, il gioco diventa rapidamente noioso e ci accorgiamo di avere buttato via dei soldi. *MDK* sopperisce offrendoci una varietà di situazioni e nemici differenti, per quanto sempre legate da un comune sistema di controllo. La scelta di includere la modalità Cecchino, in cui possiamo colpire i nemici a chilometri di distanza, prima ancora che si accorgano della nostra presenza, è qualcosa di geniale. Alcune situazioni richiedono l'uso di questa modalità per superare gli ostacoli - come vi accorgerete anche giocando la demo - ma spesso ci troveremo a entrare in modo Cecchino anche solo per poter sparare senza (o quasi) essere colpiti a nostra volta. In altre occasioni, avremo modo di salire a bordo di un velivolo degli invasori e farci un giretto panoramico, che ci permetta di valutare le forze avversarie (e di ridurle un po', se le nostre capacità balistiche lo permettono). Questo mi suggerisce un consiglio: cercate di imparare ad adattarvi *molto in fretta* ai cambi di meccaniche di gioco che incontrerete durante le partite. *MDK* è un gioco che richiede una prontezza di riflessi notevole, molto più di quanto non sia possibile in titoli (peraltro eccellenti) come *Quake*. Mentre in quest'ultimo siamo sempre pronti a trovare un nemico dietro l'angolo, nel capolavoro della Shiny dobbiamo anche imparare a cambiare sistema di gioco da un momento all'altro - e spesso senza preavviso.

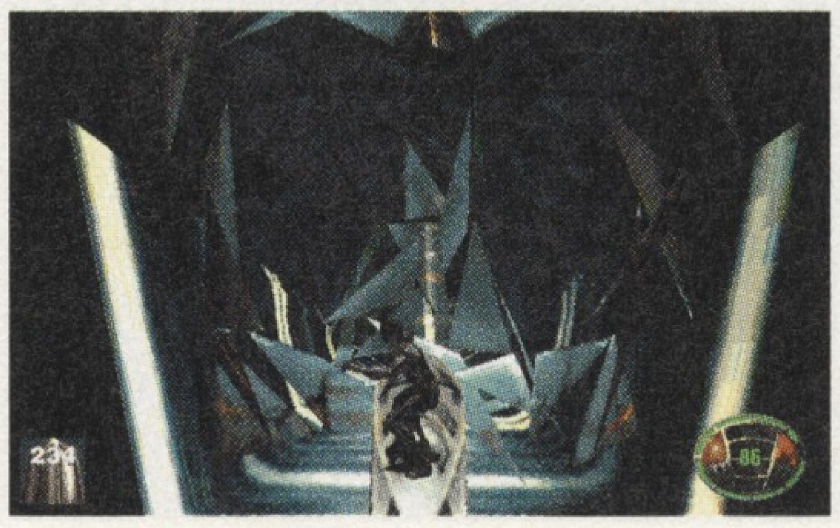
Un altro aspetto notevole, di cui non si può evitare di accorgersi, è il comportamento dei nemici. Il sistema di AI (intelligenza artificiale) che ne controlla le azioni è nettamente più











Una spettacolare discesa in snowboard - lasciate stare le acrobazie e sparate!



La stanza del pittore Naïf di turno. Qui troverete un robot "Sono Un Grande".



Avrete bisogno di fare il cecchino, per riuscire a eliminare questo boss.

PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Ho evitato di affrontare il discorso nel corpo principale dell'articolo, per non tediare il pubblico, tuttavia uno dei punti di forza di *MDK* sta proprio nella sua realizzazione tecnica. Se provate a fare una partita con la demo, vi accorgerete rapidamente di una caratteristica praticamente unica del gioco, ovverosia gli ambienti in cui si svolge. La maggior parte dei giochi 3D (a partire dai simulatori di volo, per arrivare ai vari sparatutto con visuale in prima persona) si svolge in spazi angusti, oppure mostra un effetto noto come 'clipping'. Il clipping consiste nell'eliminazione delle parti di scena che non possono essere viste dal punto d'osservazione del giocatore. Tutto bene, se non fosse che questo porta a cose come un muro che appare improvvisamente quando ci avviciniamo oltre una certa distanza, edifici che scompaiono se facciamo due passi indietro, e via dicendo. Ambedue le cose sono da imputare allo stesso motivo: il fatto che più oggetti sono presenti e vengono visualizzati, maggiore è il carico sul processore - con il risultato di rallentare tutto quanto. Ed ecco quindi che i corridoi di *Quake* sono pieni di angoli e curve (cosicché non si rende necessario il clipping, e il fatto che i nemici ci compaiano davanti improvvisamente non ci stupisce). *MDK* si svolge per lo più in ambienti vasti (dopo la Stanza D'Allenamento ne troverete uno anche nella demo), escludendo quindi la tecnica 'curve e angoli'. Inoltre, non ha nessun tipo di clipping: se vedete un pixel che sfarfalla, provate un po' ad entrare in modalità Cecchino e zoomare... Sorpresa! È un nemico che si guarda in giro - fategli saltare il cranio. La cosa più sconcertante è che *tutti* i nemici vivi sono *sempre* presenti da qualche parte, non vengono 'cancellati'. Quando fate saltare un bidone esplosivo, uno dei frammenti potrebbe superare un muro e ferire un alieno nascosto lì dietro, senza che voi ne sappiate nulla. È prodigioso il fatto che un gioco del genere riesca a muoversi - figuriamoci un po' riuscire a farlo volare, come hanno fatto quelli della Shiny. E, pur essendo solo sei sviluppatori, sono riusciti a completarlo in meno di un anno!

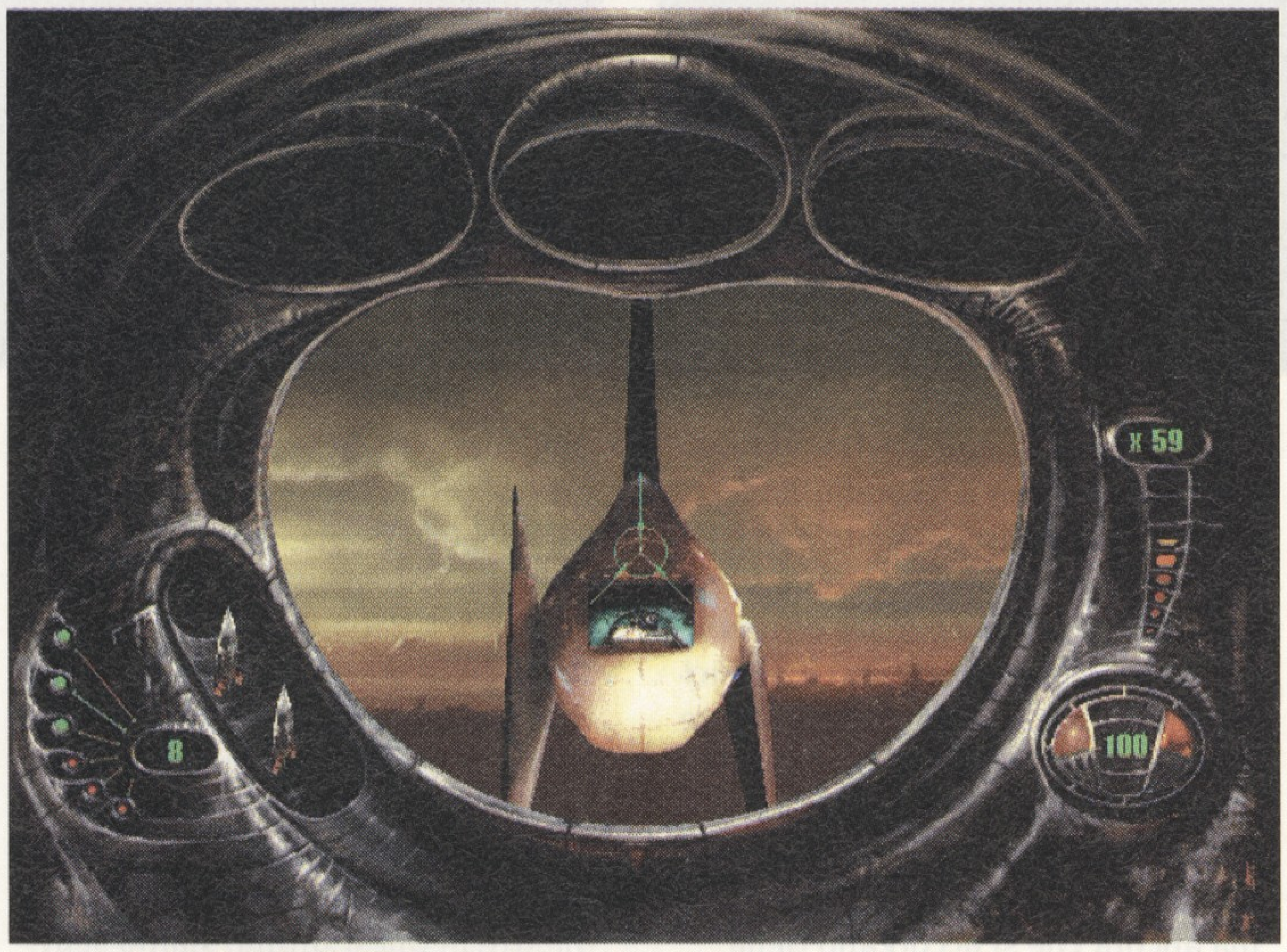






REQUISITI DI SISTEMA

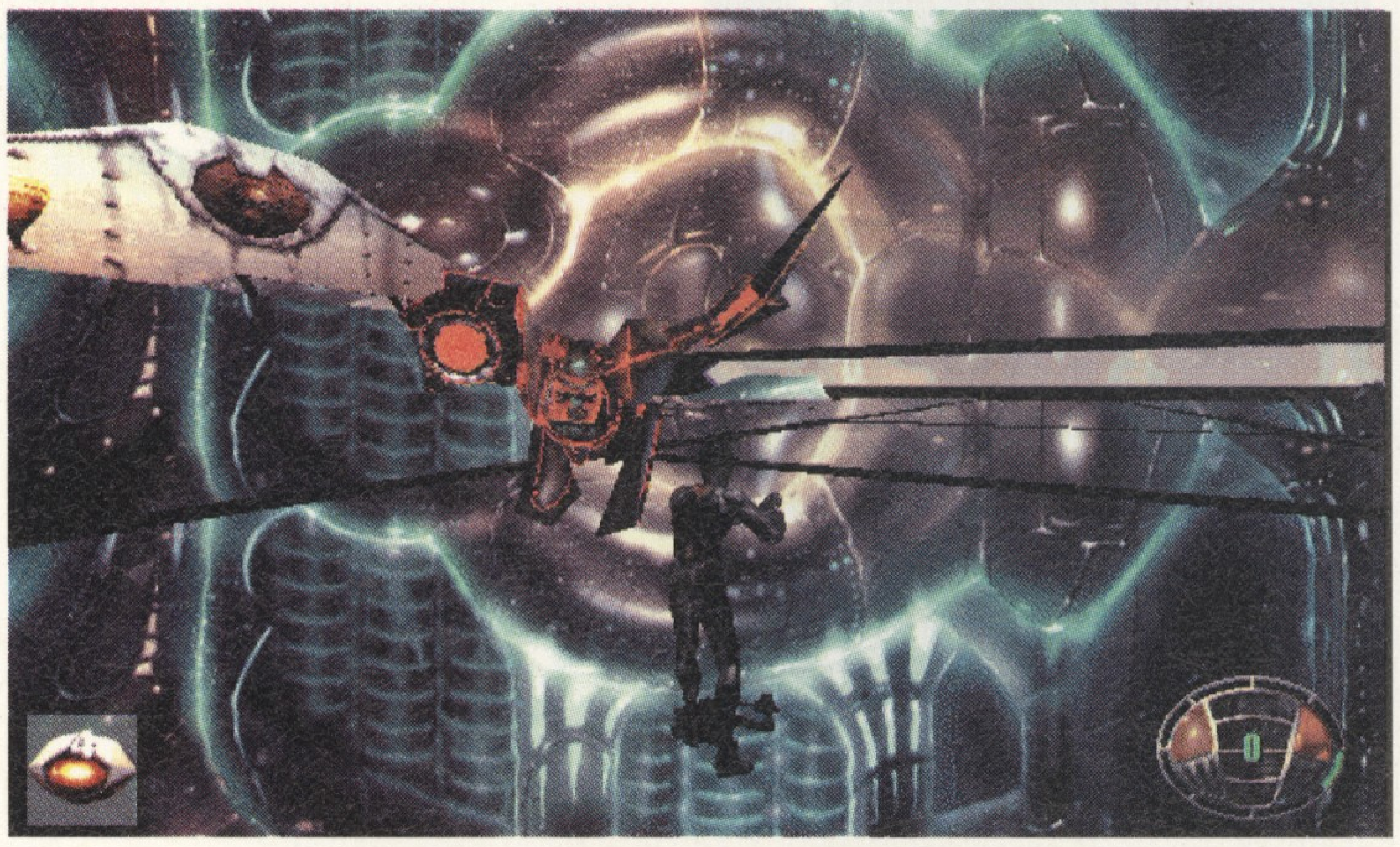
***MDK* non è particolarmente esigente, soprattutto viste le sue caratteristiche. Un Pentium 60, sedici megabyte di RAM, scheda audio standard e scheda video compatibile SVGA. In realtà, per poter godere appieno della magnificenza del titolo, sarebbe meglio un Pentium 90 o superiore con 32 megabyte. Per ora non sono supportati MMX e acceleratori 3D, quindi non correte al negozio sotto casa. Tuttavia, se usate la versione Windows95 del gioco, sarà sufficiente installare DirectX 5.0 (quando sarà disponibile) per sfruttare i processori MMX. Per quanto riguarda gli acceleratori 3D, verranno distribuiti degli aggiornamenti dedicati alle schede più importanti, opinabilmente quelle basate su chip 3Dfx e Power VR, nonché un aggiornamento generico per tutte le schede con supporto Direct3D.**



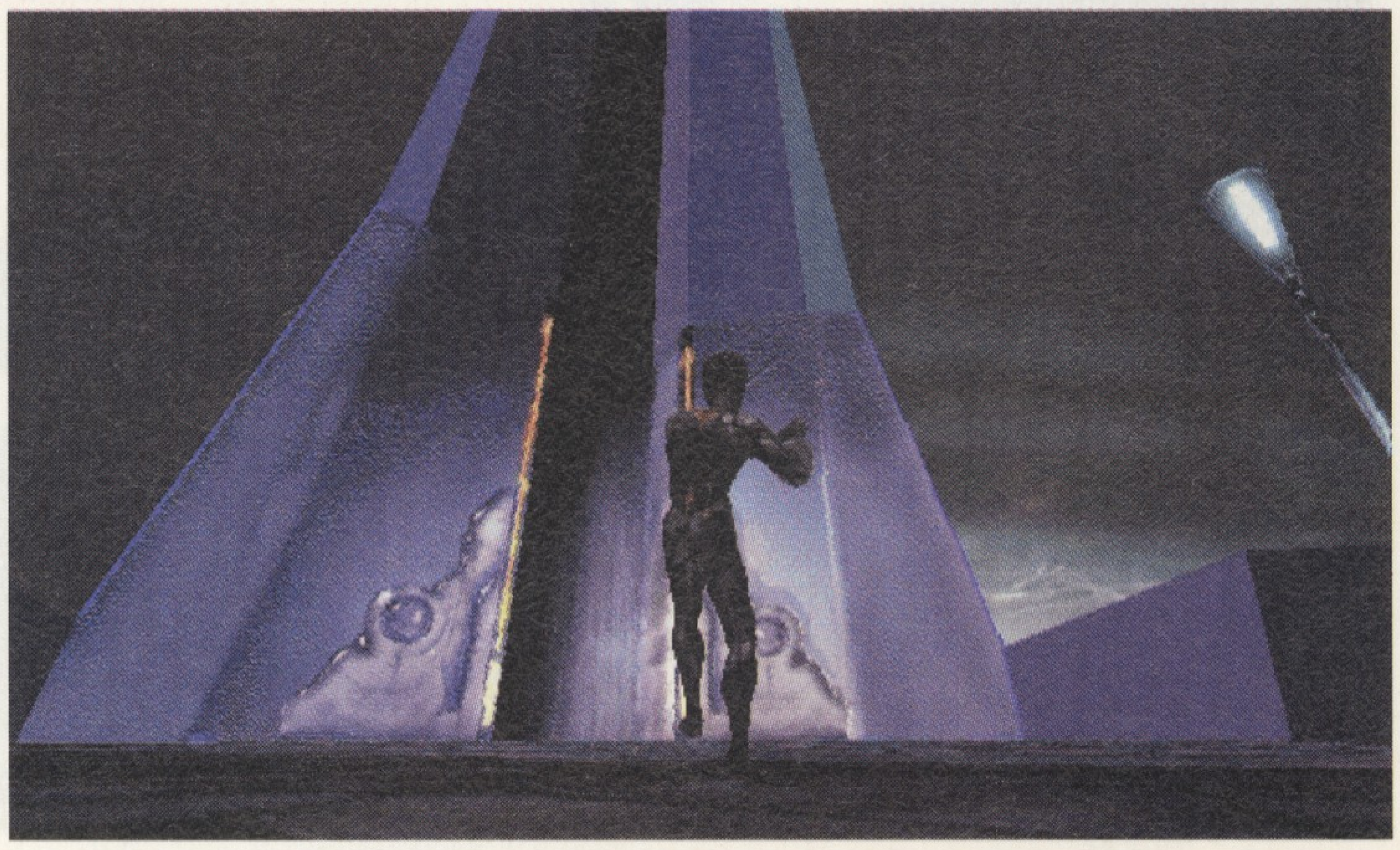
Fra pochi istanti segnaleremo a questo boss tutto il nostro disappunto per il progetto Minecrawler. Le granate ci aiuteranno a dare peso ai nostri argomenti.

approfondito di quello che si può trovare nella maggior parte degli altri giochi, soprattutto nel campo degli arcade, dove si è soliti ritenere inutile, o quasi, un comportamento credibile degli avversari. Ciascun nemico è dotato di una gerarchia di ordini da seguire, in base alle variabili ambientali. Facciamo un esempio. I nemici che incontriamo più spesso sono dei tizi dall'espressione truculenta e un tantino ottusa, vagamente somiglianti a un uomo politico che non intendo nominare.
Avremo modo di vederli nelle situazioni più disparate: quando sono di guardia, quando chiacchierano tra di loro, quando leggono il giornale seduti su qualcosa che posso solo sperare sia una poltrona, quando dormono, ecc.

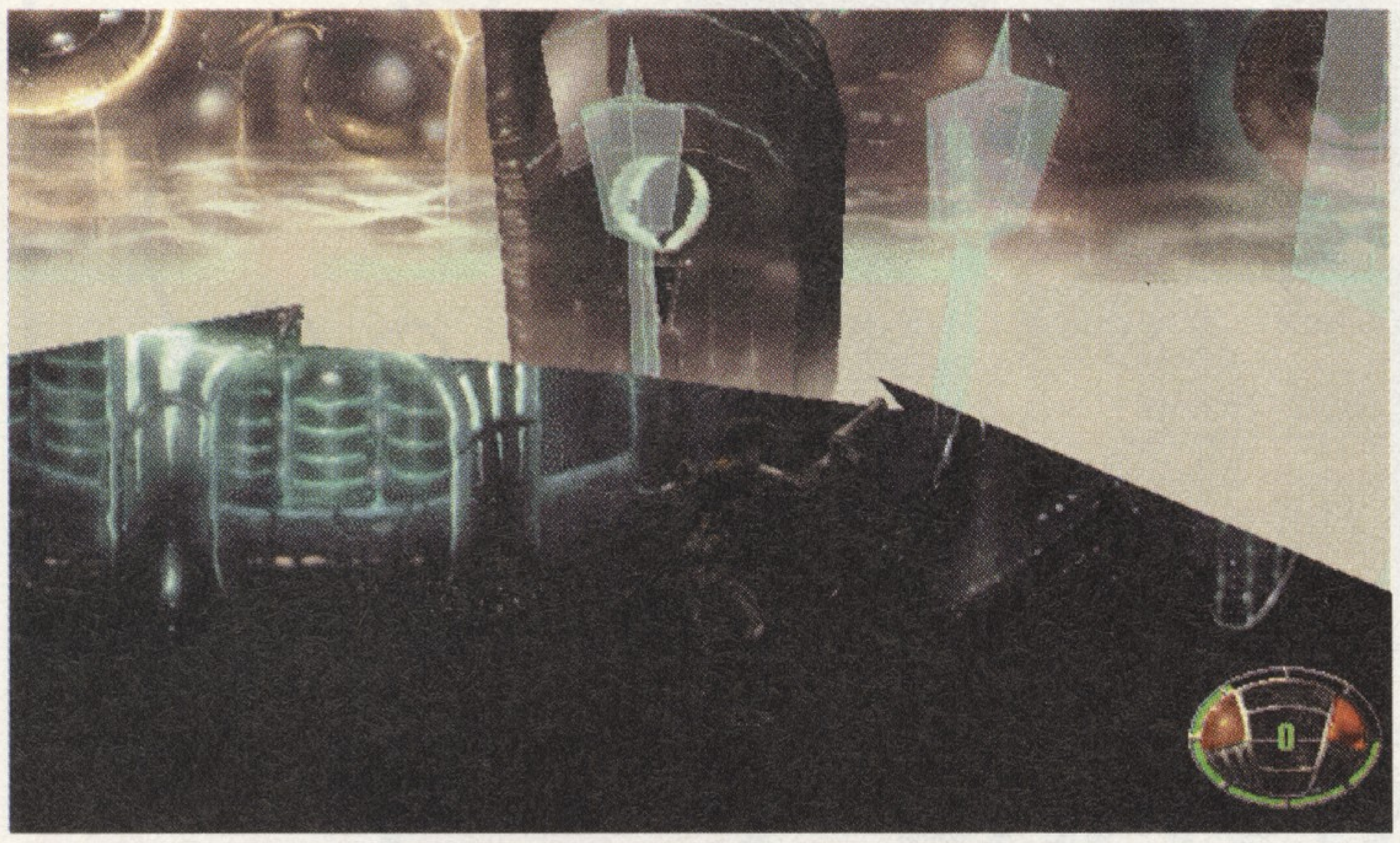
Se riuscite ad avvicinarvi a qualcuno senza farvi notare e gli sparate (magari utilizzando l'arma da cecchino) qualcuno salterà immediatamente a ripararsi, ma qualcun altro, più ligio al dovere, potrebbe decidere di scaricarvi addosso una raffica di... beh, di qualunque cosa sia quella che viene emessa dalle loro armi. Altri chiameranno rinforzi, permettendoci così di massacrarne due o più contemporaneamente. Fin qui potrebbe sembrare che si tratti di reazioni casuali, ma vi accorgerete che non è così: quando i nemici sono in situazioni poco vantaggiose si nascondono, quando la situazione è a loro favorevole si fanno più arditi, e via dicendo. Ovviamente, questo dipende anche dal loro 'coraggio' e dalla loro 'intelligenza', due caratteristiche che vanno aumentando man mano che affrontiamo i livelli più avanzati. La miscela di azione forsennata e di paziente attesa che incontriamo nel gioco viene anche avvantaggiata dagli effetti sonori. Se si tende l'orecchio (o si usa l'arma da cecchino) si può percepire la presenza di un nemico prima di trovarselo di fronte.
Ovviamente, i vari tipi di avversari producono rumori diversi, il che vi permette di anticipare anche il tipo di scontro che vi si prefigura.
Potrebbe essere una buona idea,



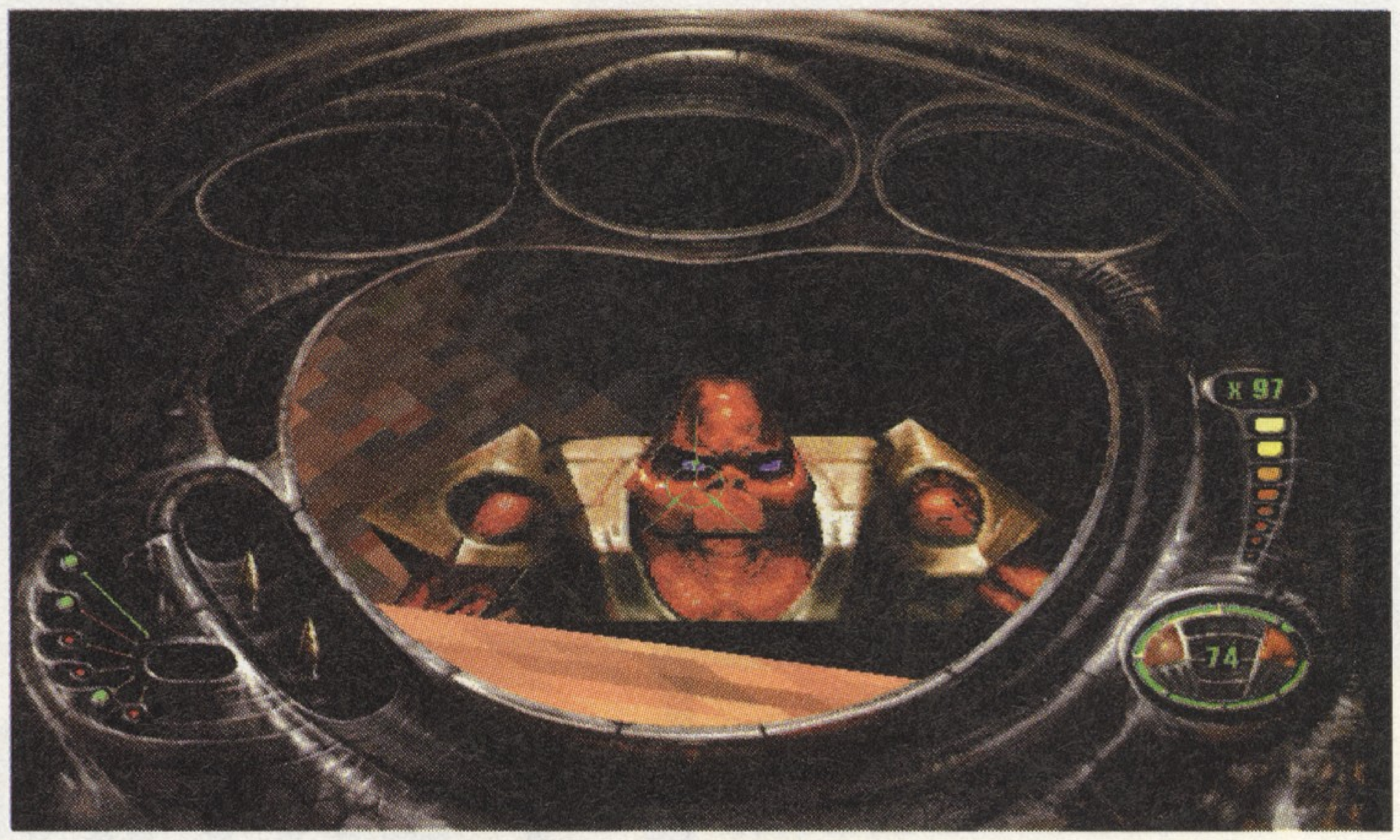
Non fatevi trarre in inganno dal suo atteggiamento aggressivo, questo ragazzo vestito di rosso è un gran bonaccione. Se vi dà noia, comunque, tirategli un paio di granate.



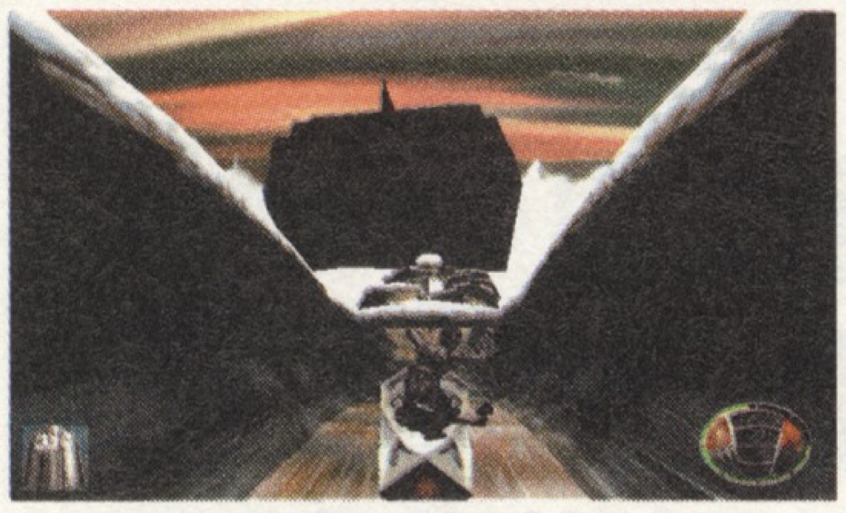
Un momento di tranquillità, finalmente! Probabilmente, entro cinque secondi, ci arriveranno addosso milioni di bombe e di proiettili, ma per ora ci possiamo rilassare.

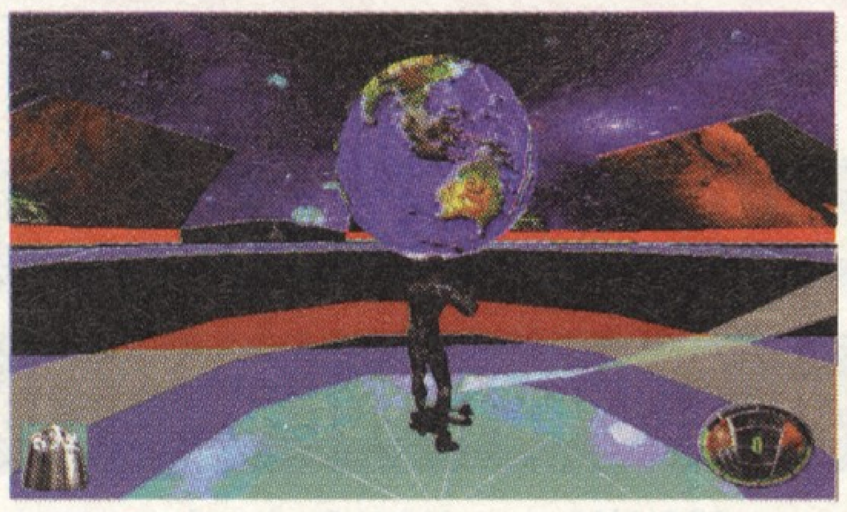


Ci stiamo avvicinando alla fine del secondo livello. Il boss ci attende in quella torre, pronto a scaricarci addosso una cospicua razione di proiettili. Ma tanto siamo già a zero di salute...



Forse questo alieno aveva dei progetti, magari sognava di farsi una casetta su Antares, dove passare le vacanze con le sue settanta mogli... Peccato che gli scoppierà il cranio.



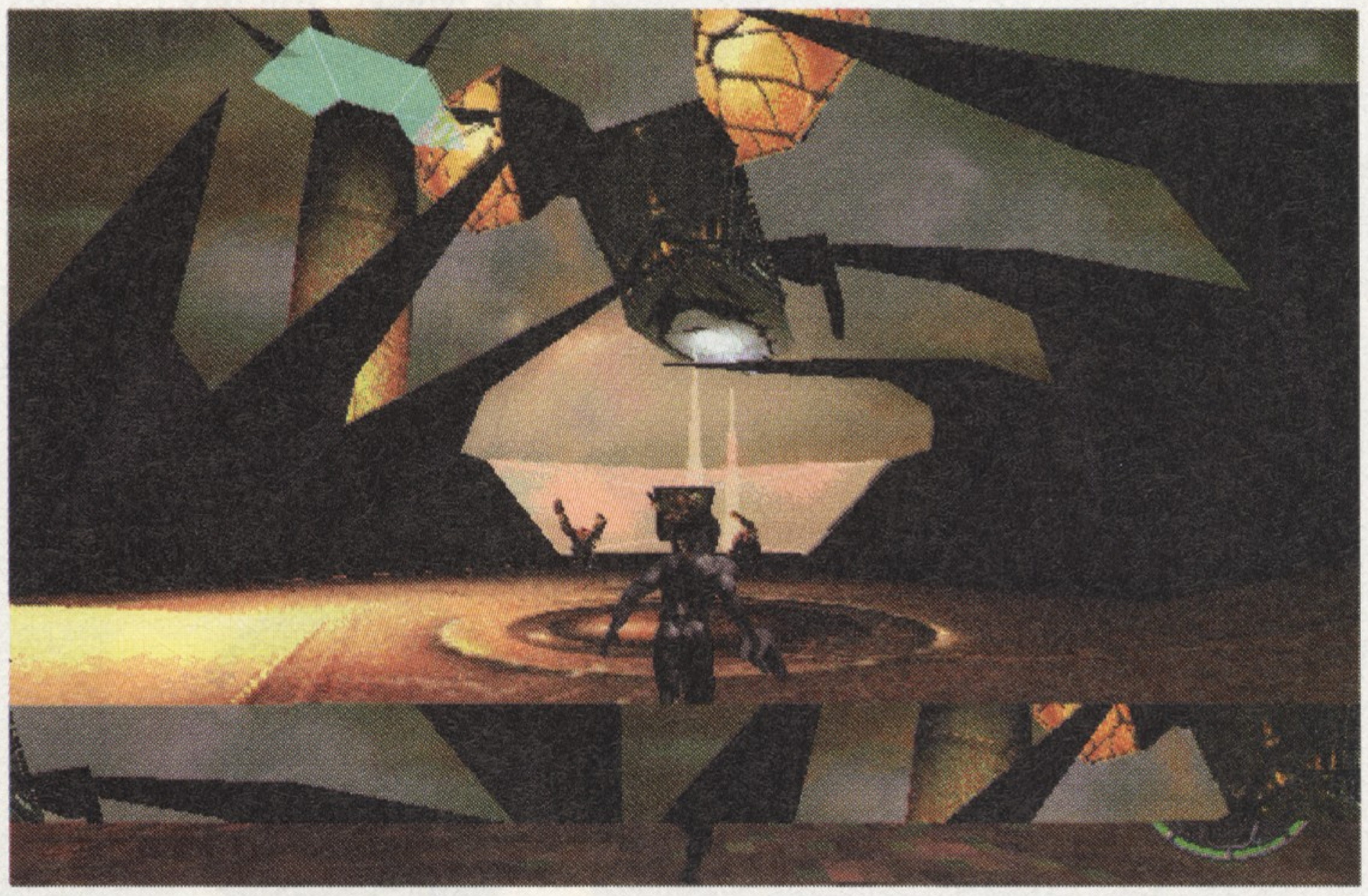


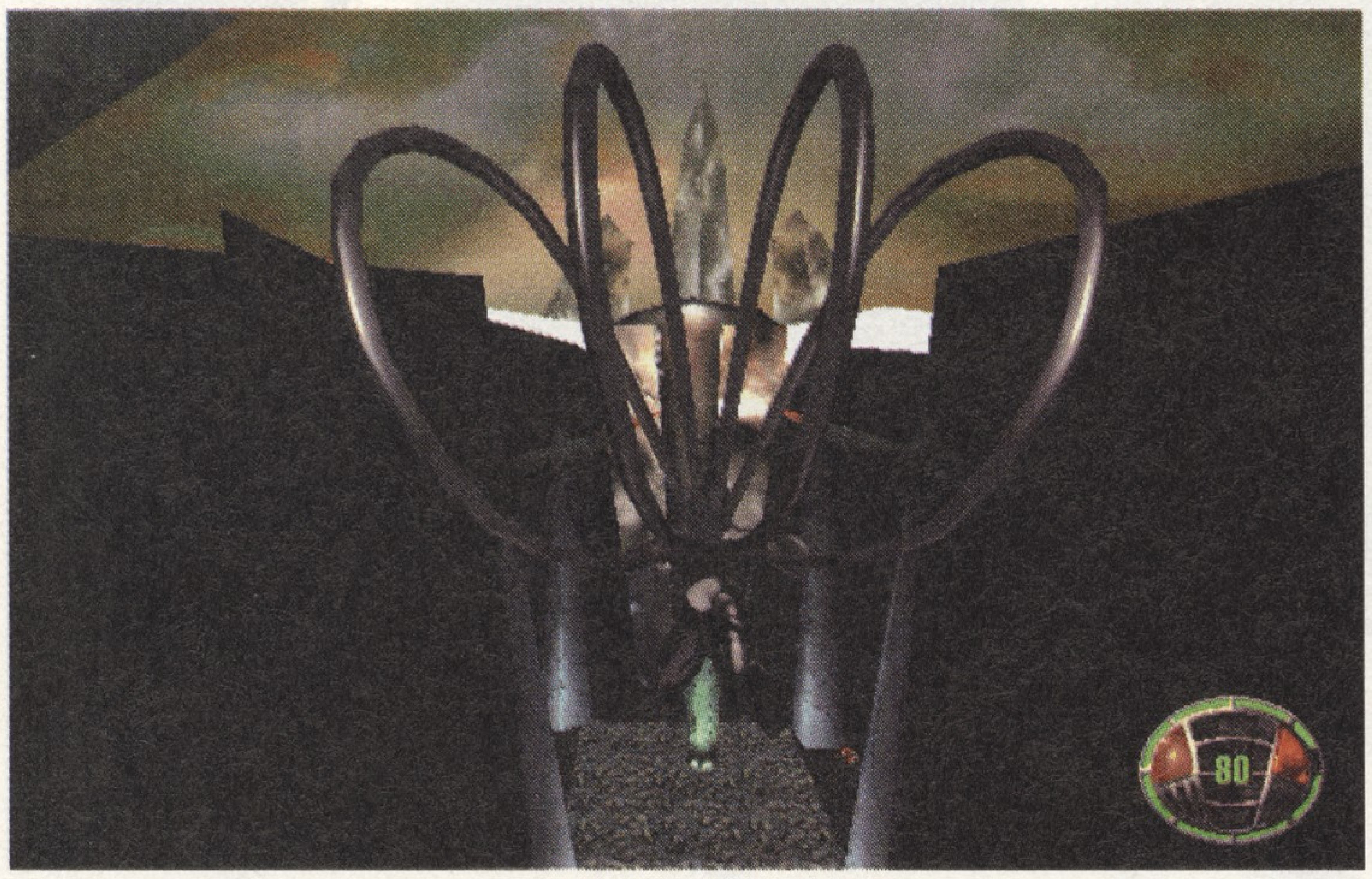
quella di entrare in modalità Cecchino tanto per sentire meglio i rumori - ma ricordandosi sempre che i nostri movimenti sono limitati e rallentati, in tal modo. Un'ultima considerazione riguarda il gioco in versione multiplayer. La Shiny ha annunciato espansioni in tal senso, sotto le pressioni delle migliaia di utenti che hanno già acquistato il gioco. Sarà interessante verificare come *MDK* potrà cavalcare la grande onda di Internet, in quanto i tempi di latenza inerenti alla Rete delle Reti sono tali da rendere arduo il movimento coordinato della pletora di avversari e oggetti che troviamo durante le nostre esplorazioni.

Non disperiamo, comunque, perché come dichiarano gli sviluppatori: «Non preferireste, piuttosto, un gioco altrettanto bello, sviluppato sin dall'inizio con Internet tra gli obiettivi?» Se *MDK* in rete non fosse il massimo, dunque, sarà sufficiente attendere un po', il tempo necessario perché i geniacci della Shiny producano qualcosa pensato appositamente per sfruttare al meglio Internet...

Come accennavo in precedenza, non è facile valutare un gioco di questa portata nella sua completezza. Si rischia di fissarsi su qualche punto, tralasciandone altri che potrebbero essere più importanti, come forse è capitato a me. A mio avviso, tuttavia, siamo di fronte a un gioco rivoluzionario, come concetto e come realizzazione. Se anche i prossimi titoli della Shiny si manterranno a questi livelli, non vorrei essere nei panni della concorrenza.

Gmc



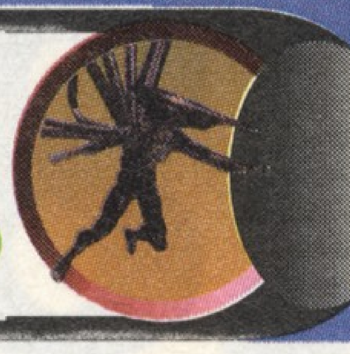


COMMENTO

Se vi siete annoiati degli sparatutto 3D in prima persona, *MDK* è il gioco che fa al caso vostro. Pur mantenendo la ferocia e le scariche adrenaliniche prodotte da titoli come *Quake*, *MDK* permette uno stile di gioco più multiforme e, bizzarramente, più ragionato del consueto 'ammazza tutto quello che si muove'. Se aggiungiamo una grafica fluida nonostante l'impressionante numero di poligoni sullo schermo, un sonoro piacevole, ben fatto e utile, nemici dal comportamento sorprendentemente umano, cambi continui di meccaniche di gioco, e la modalità Cecchino, capirete perché ritengo di trovarmi davanti al Miglior Arcade Del 1997. E pensare che siamo solo ad aprile.

9

GRAFICA	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SONORO
10	9	9	9



• **CASA:** Psygnosis
• **TELEFONO:** 02/413031
• **SVILUPPATORE:** Bizzarre Creations
• **PREZZO:** L.99.000
•**DISTRIBUTORE:** Halifax
• **INTERNET:** Http://www.psygnosis.co.uk

Formula 1

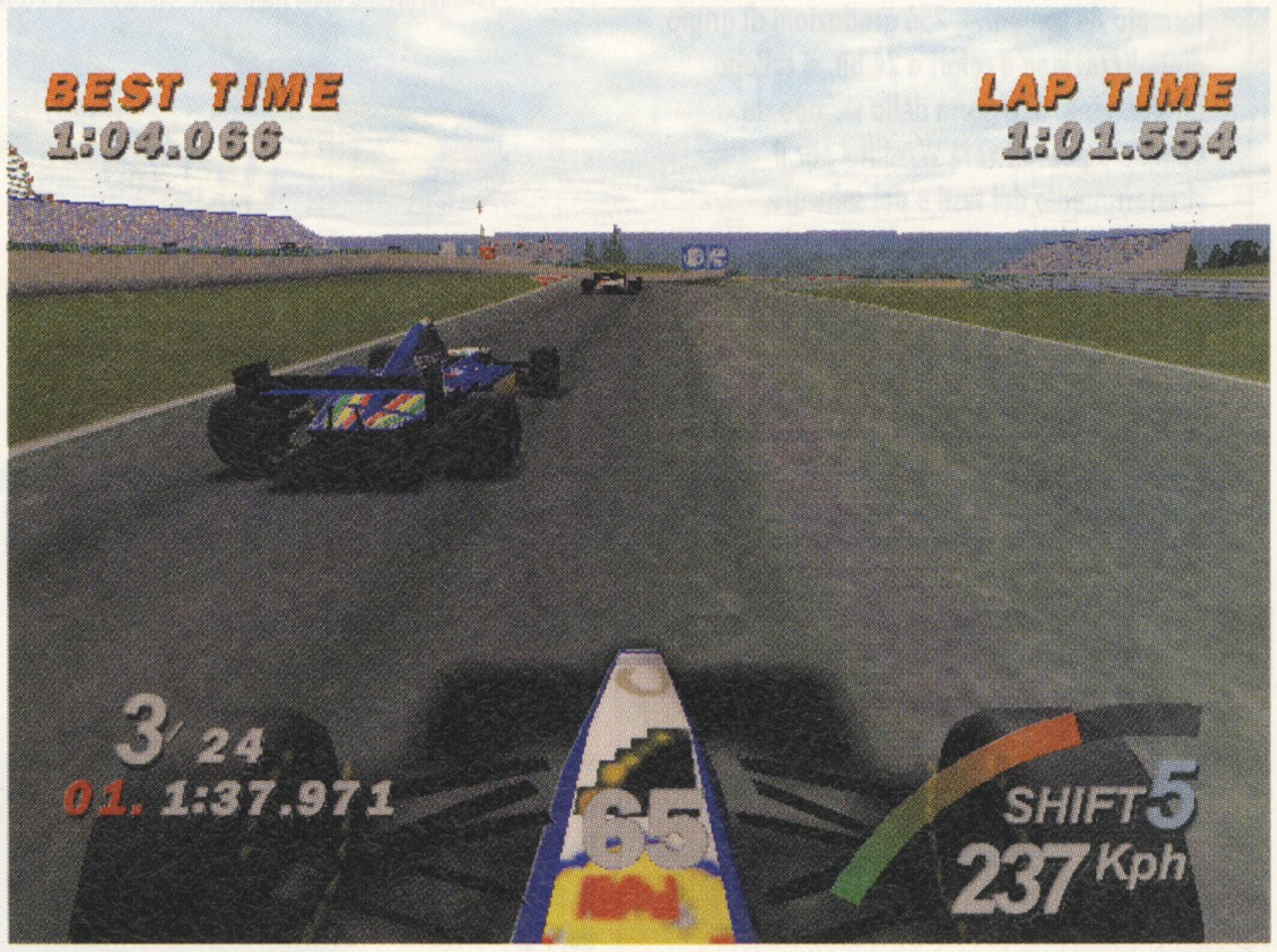
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Se la F1 è la vostra passione e sognate di poter guidare un bolide della massima formula, probabilmente la vostra vita è a una svolta, grazie al nuovissimo *Formula 1,* un gioco di corse che si preannuncia rivoluzionario.

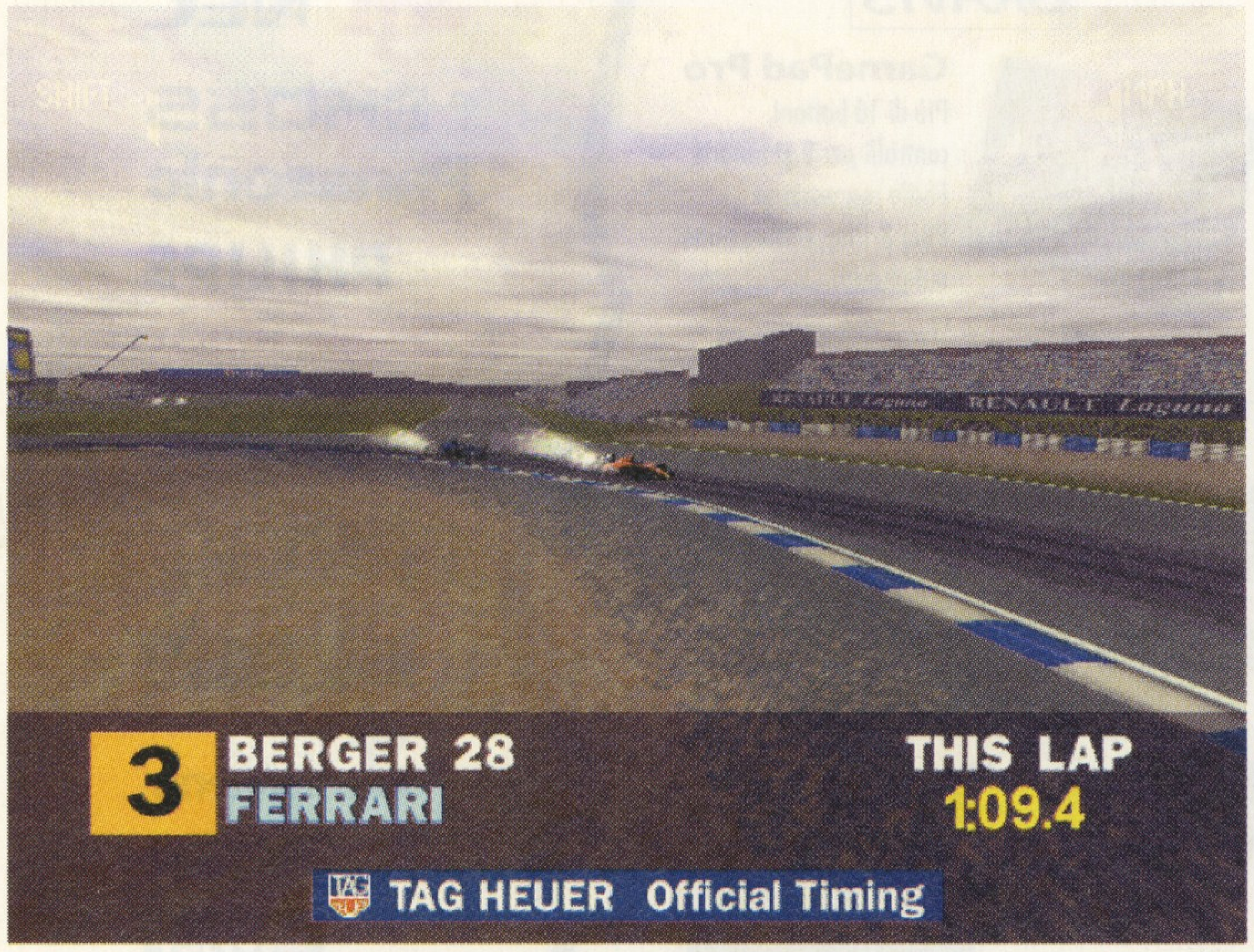
PER CHI VUOLE SAPERNE DI PIÙ

Nato sulla console PlayStation della Sony, dove ha riscosso un enorme successo raggiungendo vette di vendite assai elevate, *Formula 1* è stato convertito (cioè trasferito e adattato) per PC dalla Bizarre Creations, un gruppo di sviluppatori vicino alla Psygnosis, celebre software house di Liverpool. Le novità maggiori di questa nuova versione riguardano soprattutto la grafica, decisamente migliorata grazie all'utilizzo dell'alta risoluzione (640 per 480 pixel sullo schermo) e al supporto delle schede acceleratrici 3D per velocizzare l'animazione. I circuiti, le 17 piste del campionato 1995, come pure le vetture, sono stati disegnati su bozzetti e implementati sul computer grazie a programmi professionali di progettazione 3D e renderizzazione.

Tutti gli appassionati di corse avranno sognato, prima o poi, di avere la possibilità di pilotare una F1, magari calandosi nell'abitacolo al posto di guida attraverso il mezzo televisivo. Purtroppo, però, il piccolo schermo è sempre stato un mezzo di comunicazione passivo, caratterizzato da un'interattività nulla. Grazie alla nuova televisione via satellite questa situazione è un po' migliorata, nel senso che è possibile modificare il proprio modo di vedere le corse, ma non le corse stesse. A questo ci pensano i videogiochi, e in particolare il prodotto che recensiamo oggi: *Formula 1,* l'ultimo gioco di una celebre software house di Liverpool, la Psygnosis, già nota agli esperti per exploit di altissimo livello qualitativo. In effetti anche stavolta i programmatori inglesi hanno davvero colto nel segno, realizzando un prodotto che risulta assolutamente rivoluzionario per alcuni aspetti, primo fra tutti quello grafico: *Formula 1* non è il primo video-



gioco ambientato nelle corse, né il primo che abbia come oggetto la massima serie automobilistica, ma sicuramente riesce a riprodurre le gare con una fedeltà grafica senza precedenti. Mai mi era capitato, in passato, di ammirare una qualità dell'immagine di gioco così pulita e ricca di dettagli, e al contempo veloce e fluida nella sua animazione come dovrebbe essere la realtà o quantomeno la televisione, che per la stragrande maggioranza delle persone è l'u-



In caso di pioggia potete ammirare la scia di acqua sollevata dalle monoposto. Davvero uno spettacolo da vedere, un po' meno da guidare in queste condizioni.



Con un cielo così difficilmente potremo permetterci di montare le gomme slick. Era in queste condizioni che il buon Alesi dava il meglio di sé in Ferrari.











nico modo con cui si vive la F1. In una sola parola, quindi, una rivoluzione.

Come tutte le grandi svolte, anche questa ha le sue ragioni, quindi non perdiamo altro tempo e cominciamo subito ad analizzarle approfonditamente.

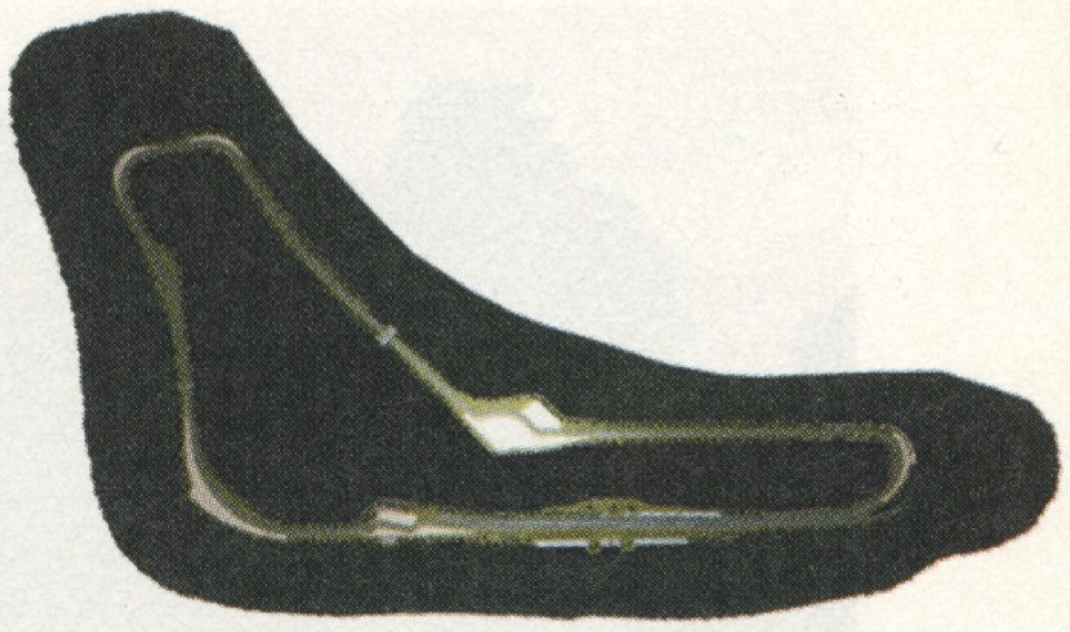
LA NUOVA TECNOLOGIA 3D
Formula 1 è stato realizzato dalla Psygnosis sfruttando la grafica poligonale, già utilizzata nel campo da molti anni: tutti gli oggetti, dalle vetture alla pista, dalle tribune agli edifici a bordo pista, sono disegnati con delle superfici piane, su cui vengono applicate delle immagini per migliorarne l'impatto grafico. Questa tecnica, nota col termine inglese di texture mapping, ha subito negli anni '90 una notevole evoluzione, che ha portato a un incredibile incremento del numero di poligoni utilizzati per riprodurre gli oggetti e all'introduzione di altre tecniche di miglioramento della qualità visiva, come ad esempio l'ombreggiatura (shading) rispetto a una o più sorgenti di luce predefinite. Gestire tutto ciò, per il computer, significa svolgere una quantità mostruosa di calcoli, che nemmeno le attuali macchine casalinghe più veloci (i Pentium di fascia alta) riescono a svolgere senza rallentare l'azione di gioco e diminuire il numero di fotogrammi proposti ogni secondo (frame rate). Ma allora, comincerete a domandarvi, qual è la soluzione?

Il trucco c'è, e si vede! *Formula 1*, infatti, è proposto in tre versioni: una per schede acceleratrici 3D generiche, e le altre realizzate per sfruttarne due in particolare. In entrambi i casi si tratta di particolari schede grafiche che si sobbarcano gran parte della gestione della grafica poligonale liberando da questa incombenza il processore e consentendo quindi un notevole aumento della velocità del gioco, nonché alcuni effetti speciali che migliorano ulteriormente la qualità grafica (per maggiori informazioni vi rimando allo speciale pubblicato su questo stesso numero). Sul CD di gioco sono presenti queste versioni: Direct3D, per tutti i computer dotati di Windows95 e di una qualsiasi scheda compatibile con questo standard; Rendition, per i computer con scheda grafica Creative 3D Blaster; 3Dfx, per i computer con scheda grafica Orchid Righteous o Diamond Monster. Noi, in particolare ci concentreremo su quest'ultima versione, senza dubbio - grazie alla potenza dell'hardware utilizzato - la migliore, la famosa rivoluzione di cui parliamo dall'inizio della recensione.

I lettori più smaliziati di sicuro avranno storto il naso al termine rivoluzione: di "sparate" se ne sentono tante anche nel mondo dei videogiochi, ed è piuttosto frequente che un gioco venga

DIRECTX E SCHEDE 3D

Ok, l'argomento non è dei più semplici: un anno fa la Microsoft ha distribuito un pacchetto software da aggiungere al suo Windows 95, per migliorare lo sviluppo dei videogiochi su quella piattaforma. Si tratta delle fantomatiche DirectX, le librerie grafiche (giunte alla versione 3.0) che contengono al loro interno dei sotto-prodotti che rispondono al nome di Direct3D, DirectDraw, DirectPlay, DirectInput e DirectAudio. Il guaio è questo: con l'avvento delle schede 3D, solo i giochi che sfruttano Direct3D possono essere effettivamente accelerati, mentre gli altri non mostrano alcun miglioramento nelle prestazioni grafiche, a meno che non siano stati programmati appositamente per una marca specifica di acceleratori 3D. *Formula 1*, come abbiano detto, è proposto in tre versioni: due che sfruttano DIRETTAMENTE le schede acceleratrici, ed una che utilizza le DirectX, e in particolare proprio il Direct3D. Questo significa che chi possiede una scheda acceleratrice diversa da quelle supportate direttamente (ovvero, giova ripeterlo, Diamond Monster, Orchid Righteous e Creative 3D Blaster), come ad esempio la Matrox Mystique, può comunque ottenere un incremento delle prestazioni - anche se in misura minore - grazie al Direct3D. Semplice, no?





I particolari decisamente abbondano: qui stiamo per passare sotto la vecchia pista ovale di Monza, dove la F1 correva nei tempi d'oro della sua storia. Decisamente un'altra epoca...



Il replay permette di rivivere da qualunque angolazione le fasi più ec citanti della corsa. Come potete vedere, vengono continuamente proposti i distacchi tra i piloti.

VELOCITÀ VS FLUIDITÀ

Per tutti gli appassionati di giochi di corse, è indispensabile familiarizzare con due concetti chiave del genere come fluidità e velocità dell'animazione. La fluidità è data dal numero di fotogrammi proposti dal motore grafico ogni secondo (frame rate o fps, frame per second): maggiori è l'fps, migliore è la fluidità. La velocità è data invece dal rapporto tra il tempo simulato dal gioco e uno reale: se un secondo del gioco (mostrato dal cronometro in tempo reale o dal tempo totale sul giro) è maggiore di un secondo della realtà, l'impressione che si ricava è di lentezza, come se si giocasse al rallentatore; al contrario, se un secondo del gioco corrisponde a un secondo della realtà o addirittura meno, la sensazione di grande velocità è assicurata. Ma allora, vi chiederete, non è possibile avere una buona fluidità con la giusta velocità? La cosa non è semplice, perché riuscire a calcolare 25 frame di animazione (un'ottima fluidità, praticamente la stessa del segnale televisivo) in un secondo reale richiede una grande velocità di elaborazione, che pochi computer riescono a garantire.
A meno che non siano equipaggiati con una scheda 3D...

segnalato dalla software house come "sconvolgente" o "incredibile" quando poi ha ben poco di eccezionale da offrire. Questa volta, però, la Psygnosis ha mantenuto le promesse fatte all'inizio della realizzazione di questo prodotto: ripetere sui PC il successo ottenuto con questo titolo sulla PlayStation della Sony, la console su cui *Formula 1* è nato un annetto fa. La software house di Liverpool, come si diceva, non solo è riuscita nel suo intento, ma è andata ben oltre, proponendo davvero qualcosa di mai visto per un gioco di corse su di un computer casalingo. La qualità grafica è semplicemente sbalorditiva, con una quantità di dettagli, effetti speciali e ombreggiature che rendono *Formula 1* difficilmente distinguibile da un filmato televisivo. La prima sensazione che ho avuto durante la prova, è stata davvero quella di aver realizzato il sogno che cullavo da quando, parecchi anni fa, mi sono innamorato dei videogiochi prima e di automobilismo poi: avere un camera car (l'inquadratura dall'interno della vettura) interattivo, uno strumento che permetta di vivere in prima personale le sensazioni dei veri piloti





di F1. Il realismo grafico, dunque, è di prim'ordine, con tutto quanto ci si aspetterebbe di vedere in un filmato televisivo, pubblico e striscioni compresi. Grazie alle tecniche di correzione grafica dell'ultima generazione, inoltre, è difficilissimo rilevare errori grafici di sorta: al contrario, molto tempo è stato speso dai programmatori anche nell'implementazione di alcuni effetti ottici di grande resa, come la diffrazione della luce attraverso le reti di protezione a bordo pista. Un capolavoro grafico, quindi, tenendo anche conto che tutto ciò non intacca mai la né la velocità né la fluidità del gioco.

NON SI VIVE DI SOLA GRAFICA

Bene, abbiamo appurato che *Formula 1* è assolutamente al top per quanto concerne la grafica. Pur tuttavia, la qualità di un videogioco è data dall'insieme delle sue caratteristiche, ed eccellere in un aspetto non significa necessariamente raggiungere l'olimpo dei giochi per computer. Vediamo allora se la Psygnosis è riuscita a riporre la stessa cura e attenzione in tutte le parti peculiari di *Formula 1* e non solo nella grafica.

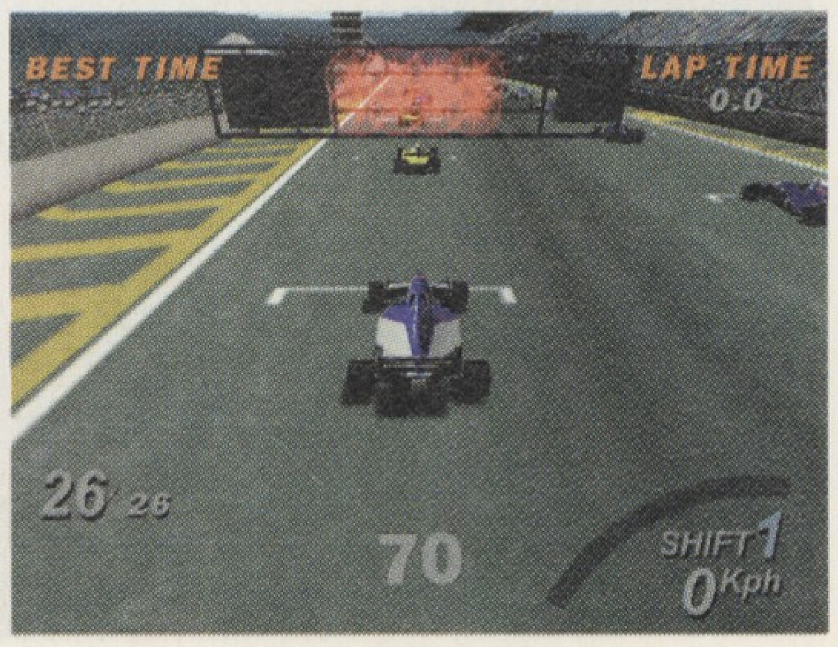
Fortunatamente, anche in questa analisi il responso è più che positivo: fin dai primi passi nei menu introduttivi si percepisce la qualità generale del prodotto, che si esprime in questa fase con una colonna sonora di ottima fattura e una notevole quantità di opzioni, tra cui risaltano quelle dedicate al sonoro. Sono infatti state supportate le modalità di riproduzione acustica più raffinate,



In una situazione del genere, la visibilità é pressoché nulla e per guidare bisogna soprattutto affidarsi alla... memoria! Infatti riuscire a intravedere per tempo le curve è impresa disperata: l'unica cosa che si vede bene è la luce posteriore delle vetture. Un po' poco, direi...







Alla partenza è fondamentale non far pattinare troppo le ruote. Dosate il gas!



La visuale posteriore alta mostra il più ampio campo visivo: è utile per imparare la pista, ma impegna molto il processore e quindi risulta meno fluida delle altre.



Ai box la velocità è limitata dal gioco, quindi non si rischia di incorrere in penalità.

come il Dolby Surround - per sfruttare quattro altoparlanti, posti negli angoli della stanza, per sottolineare la direzionalità del suono - e il Q-Sound - un sistema che con solo due altoparlanti riesce a dare una sensazione "avvolgente" agli effetti speciali. Queste due peculiarità, apparentemente marginali, sono in realtà fondamentali per creare fino in fondo la sensazione di realismo e di coinvolgimento emotivo che è poi l'obiettivo di questo e di tanti altri videogiochi. Tra le altre opzioni, uno spazio di riguardo è riservato alla selezione del metodo di controllo: per guidare, oltre alla classica tastiera, è infatti possibile sfruttare i joystick riconosciuti da Windows95 e così pure i kit di guida composti da volante e pedaliera.

Regolate a proprio piacimento tutte le opzioni, è tempo di cominciare a fare sul serio: selezionato il numero di giocatori (uno o due, alternandosi alla guida), occorre scegliere la modalità di gioco. Sono tre le possibilità proposte: "grand prix", per vivere tutte l'emozione di una vera gara di F1, "arcade", per rendere la guida un po' più facile e raggiungere in tempo una serie di "checkpoint" sparsi sui circuiti, e "ladder", per sfidare un altro pilota in una singolar tenzone che vedrà vincitore il miglior classificato al traguardo. In tutte le modalità, è poi possibile modificare alcuni parametri di guida e della corsa: dalla durata della gara alle condizioni climatiche (tempo bello, pioggia o variabile), dalla velocità degli avversari alla tenuta di strada della macchina; non mancano, poi, gli aiuti alla guida, che permettono al giocatore di farsi aiutare dal computer per sterzare, frenare e cambiare marcia o liberarlo dall'apprensione di finire la benzina o danneg-



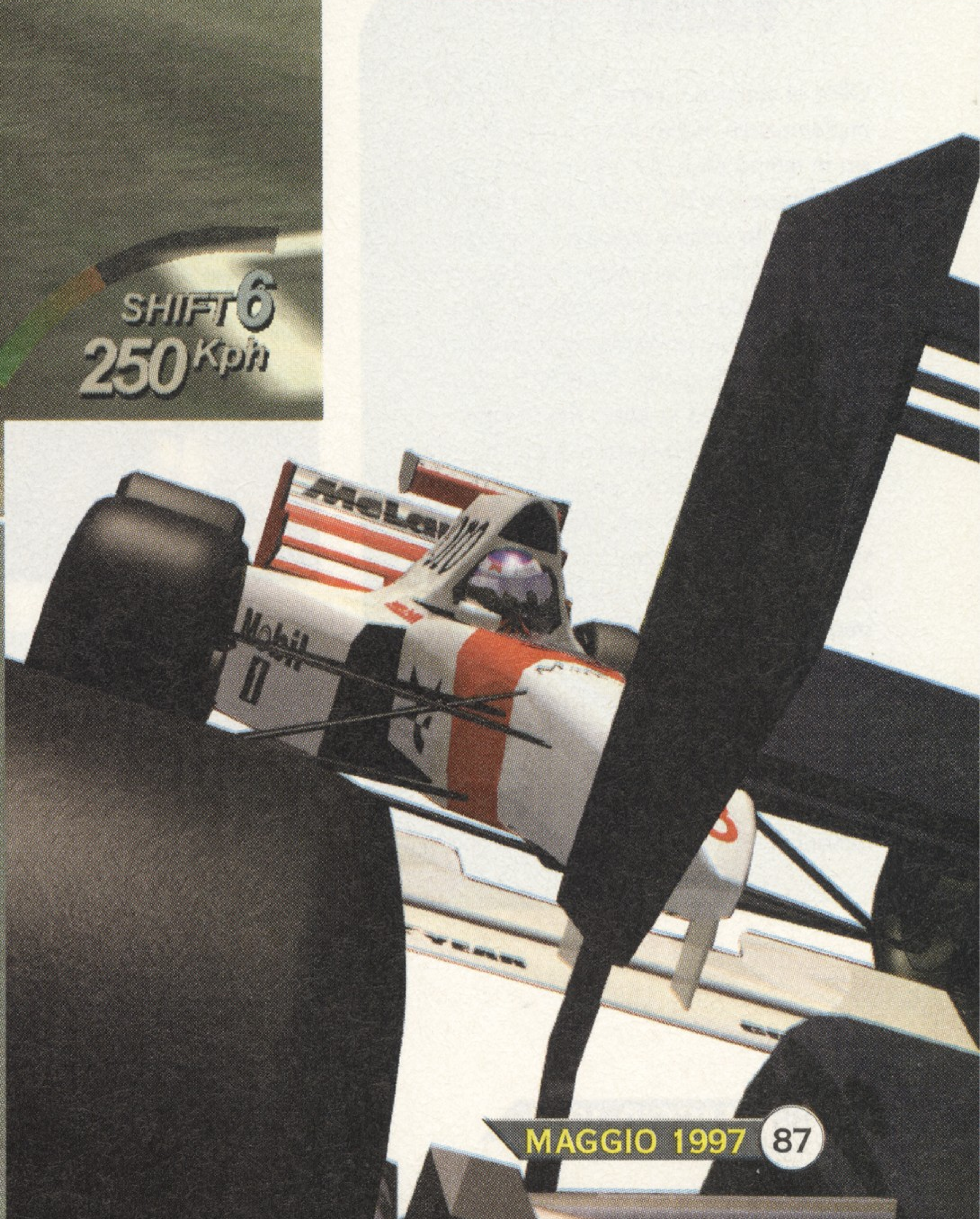
VOLANTI & CO

Introdotti sul mercato da qualche anno, i kit di guida composti da volante e pedaliera sono uno strumento quasi indispensabile per godere appieno dei giochi di corse. I modelli disponibili sono ormai molti, e ci ripromettiamo di proporvene una rassegna quanto prima. Per il momento, accontentatevi di sapere che potete leggere su questo stesso numero la recensione dell'ultimo prodotto di questo tipo, un kit di una qualità unica nel suo genere (purtroppo lo stesso vale per il prezzo...). In alternativa, cercate di farvi mostrare dai negozianti i vari kit ThrustMaster (T1, T2 e Formula 1), Mad Katz e Per4mer.

NON SOLO F1

Visto che i videogiochi non sono nati il mese scorso, è facile immaginare che altri prodotti abbiano preceduto sui nostri monitor da veterani *Formula 1* della Psygnosis, sia pur con alterne fortune. Nell'ambito dei giochi di corse arcade, cioè non molto impegnati, ambientati nella massima formula è però difficile pensare ad un titolo che possa reggere il confronto con l'ultima fatica della software house di Liverpool. Quanto alle simulazioni, categoria in cui sicuramente *Formula 1* non rientra, il miglior prodotto resta indiscutibilmente *Grand Prix 2*, capolavoro di Geoff Crammond e detentore del record assoluto di vendite dell'anno scorso (è stato pubblicato nel luglio del 1996). Per saperne di più, non posso che rimandarvi allo speciale sui giochi di corse pubblicato su questo stesso numero di Giochi per il mio computer.





LE PISTE

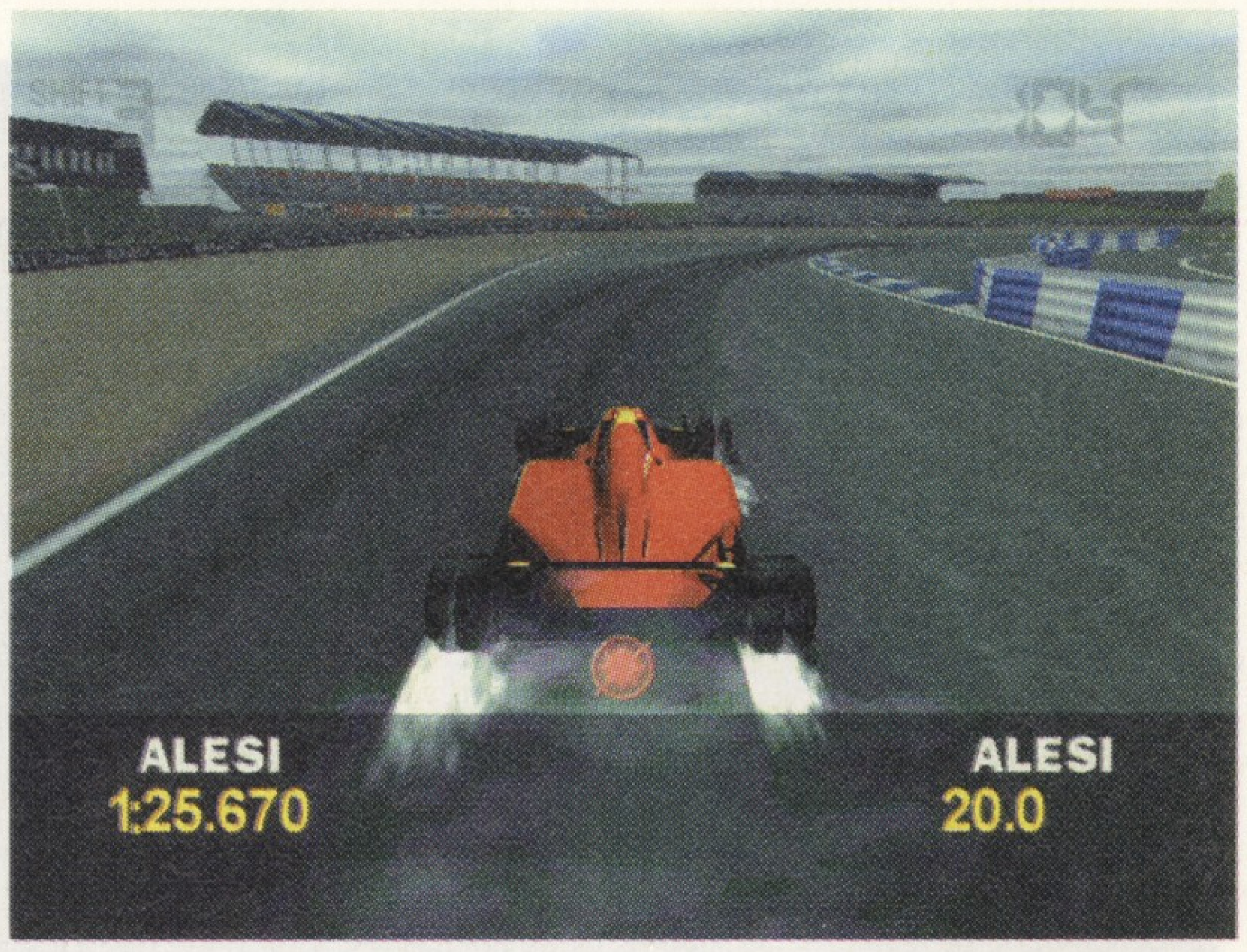
Sono ben 17 i circuiti disponibili in *Formula 1*, tutti quelli su cui si è corso nel campionato mondiale 1995 di F1. Rispetto alla configurazione attuale, mancano alcuni circuiti (Melbourne, A1-Ring), sostituiti da piste ormai abbandonate dal Circus della massima serie, come ad esempio il tracciato di Adelaide. Tutti circuiti sono comunque caratterizzati da un elevatissimo dettaglio grafico, che riproduce sullo schermo tutti i particolari che siamo soliti ammirare sullo schermo televisivo: se non mi credete, fatevi un bel giro sullo stradale di Montecarlo e poi ne riparliamo.
Per affrontare con successo i tracciati, la cosa migliore da fare è memorizzarli, con calma, uno dopo l'altro. Prima di tutto, però, è d'obbligo familiarizzare con il modello di guida e quindi con il comportamento della macchina, e per far ciò, all'inizio, è bene concentrarsi su una singola pista. In questa fase bisogna prendere confidenza con alcune caratteristiche dei circuiti, come cordoli e erba: i cordoli sono generalmente bassi e quindi abbordabili, utili per tagliare qualche curva e chicane; l'erba, invece, soprattutto in modalità "grand prix" risulta micidiale, tanto che metterci sopra le ruote diventa sinonimo di testacoda.
Infine, prima di sentirsi troppo forti per il livello di difficoltà più basso e passare alla categoria superiore è necessario familiarizzare con l'assetto, imparando a gestire le gomme, la tenuta di strada ed eventualmente il consumo della benzina, pena sonore lezioni impartite a piene mane dai piloti avversari.

VISUALI

Oltre al classico camera car, sono state implementate molte altre visuali - utilizzabili sia in tempo reale durante le gare sia nella visualizzazione del replay a fine corsa - che mostrano la vettura con varie angolazioni dal retro della monoposto. Per imparare i circuiti, è utile sfruttare quella più alta, che propone un più ampio campo visivo: per questa stessa ragione, è anche quella più lenta, soprattutto in gara. Assolutamente accattivante è l'inquadratura dal musetto della vettura: peccato, però, che da 5 cm di altezza sia difficile individuare le curve in tempo utile per frenare!
Salta subito all'occhio dei piloti più smaliziati l'assenza dello specchietto retrovisore: come fare, allora, per tenere d'occhio i piloti che sfruttano la nostra scia? Semplice, utilizzando l'apposito tasto che mostra per qualche istante il posteriore della monoposto, con tanto di alettone e ruote fumanti in partenza. Niente male, eh?



Formula 1 **propone piloti e macchine del 1995: non deve quindi stupire la presenza di Hill sulla Williams. Chissà che nostalgia...**



Una cosa di cui non ho parlato è la telecronaca in tempo reale: un emulo di De Adamich commenta le fasi più interessanti della gara.

giare la macchina. *Formula 1*, quindi, esattamente come *Grand Prix 2* (celebre capolavoro di Geoff Crammond, nonché migliore simulazione di F1, come potete leggere nello speciale sui giochi di corse su questo stesso numero di GMC) si dimostra assai versatile: si lascia cioè giocare (e apprezzare) a più livelli, sia da chi cerca solo il divertimento sia da chi sa apprezzare in un gioco un certo spessore, cioè un'esperienza più profonda e completa. E questo non può che essere considerato un altro grande pregio.

Prima di affrontare la pista e il verdetto del cronometro, non resta che scegliere tra corsa singola o intero campionato, che propone tutti i gran premi della stagione 1995, a cui il gioco fa con precisione riferimento grazie alla licenza ufficiale della FIA (Federazione Internazionale dell'Automobilismo). Questo significa anche che sono implementati nel gioco tutti i piloti e le squadre che hanno preso parte al campionato di due anni fa, con tutti i nomi, le foto e i colori di gara ufficiali, un ulteriore punto a favore del coinvolgimento che *Formula 1* riesce a regalare. Infine, selezionata la pista da affrontare tra le ben 17 proposte, non resta che accendere il motore e prepararsi alla velocità...

REALISMO LIMITATO

Spero che gli accenni fatti in precedenza non vi abbiano tratto in inganno: *Formula 1*, infatti, non si propone come una simulazione di guida, che cerca di rendere più vicina possibile alla realtà la guida della macchina, ma "solo" come un gioco di corse, da cui quindi non ci si può aspettare una fedeltà tecnica simile a quella implementata da *Grand Prix 2*, che tutt'oggi resta la migliore simulazione di guida di F1. Tuttavia, questo non significa che *Formula 1* sia un "giochino", cioè uno di quei prodotti in cui in pista si può fare di tutto, senza neanche toccare mai i freni, tanto si curva lo stesso: soprattutto nella modalità "grand prix", l'ultimo prodotto della Psygnosis propone un modello di guida impegnativo e selettivo, che non concede escursioni sull'erba, scivolosa come il ghiaccio per i pneumatici slick, e limita giocoforza i contatti con le barriere e gli avversari, pena la perdita delle ali della vettura.

In ogni caso, l'immediatezza del metodo di controllo, facile e intuitivo, e alla peggio l'utilizzo degli aiuti alla guida limitano fortemente la durata del periodo di apprendistato, indispensabile per muovere i primi passi in *Formula 1* come in un qualunque altro gioco di un qualche spessore. Non spaventatevi, però: una mezz'ora è più che sufficiente per ritrovarsi a pennellare a dovere le traiettorie in curva, tirare staccate da brivido in fondo ai rettilinei e salterellare in







Un'altra chicca grafica: quando si finisce sull'erba, sulle ruote si ricoprono immediatamente di verde. Inutile dire che in questi casi la trazione è minima: calma e prudenza, quindi.









modo smaliziato sui docili cordoli dei circuiti.

Affrontate (con successo!) le prove libere e le qualifiche, arriva il momento della luce verde, la partenza della gara, che fin dalle prime battute si dimostra frenetica e avvincente, come dovrebbe essere la vera F1, ricca di sorpassi, controsorpassi da brivido e passaggi spettacolari. Arrivare alla bandiera a scacchi è una vera soddisfazione, e vincere una corsa, magari dopo una battaglia serrata protrattasi per molti e molti giri è una sensazione davvero piacevole, che ci avvicina allo spirito delle competizioni automobilistiche e - almeno per qualche istante - ci fa sentire tutti un po' piloti.
Dopo aver giocato *Formula 1*, quindi, guardare i gran premi in televisione non sarà più la stessa cosa, assicurato!

In definitiva, dunque, *Formula 1* mostra a chi segue i videogiochi da parecchi anni quanta strada abbiano fatto questi prodotti dai primi, timidi giochi di corse alle meraviglie attuali, e, a chi sta muovendo i primi passi in questo piccolo ma interessantissimo mondo, quante emozioni possa regalare il proprio PC, soprattutto se dotato di un hardware all'avanguardia che senza dubbio regalerà ai suoi utenti molte altre soddisfazioni nei mesi a venire. Non è questa una rivoluzione?

Gmc









Non c'è dubbio, il gran premio di Monaco è il più spettacolare per lo scenario, ma è quasi un incubo per i piloti: superare è quasi impossibile e i contatti sono spesso inevitabili.



REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti minimi di sistema parlano di un Pentium 120 MHz con 16 MB di RAM e 45 MB di spazio libero sull'hard disk per la versione standard, che sfrutta la libreria grafica DirectX 3.0 disponibile sul cd del gioco. Per chi possiede una scheda acceleratrice dotata di chipset 3Dfx (Diamond Monster e Orchid Righteous) o Rendition (3D Blaster della Creative) è necessario "solo" un Pentium 90 MHz. Tutte le versioni supportano le schede sonore e le periferiche di controllo (joystick e volanti) rilevate da Windows95. Disponibile anche il sonoro in versione Dolby Surround e Q-Sound. Tutte le versioni hanno in comune la grande qualità generale del prodotto, ma le prestazioni del motore grafico variano notevolmente: secondo la Psygnosis, la versione standard (che sfrutta Direct3D) si dimostra un 25-30% più lenta delle altre (a parità di processore), e inesorabilmente priva di alcuni effetti speciali. In ogni caso, anche se l'hardware richiesto è elevato, è d'obbligo ammettere che le sue potenzialità vengono sfruttate fino in fondo…

COMMENTO

La Psygnosis aveva già fatto un grande lavoro con la versione Playstation di questo *Formula 1*, ma con quella PC per schede acceleratrici si è decisamente superata. La qualità è eccezionale, a cominciare dalla grafica, davvero mai vista sui nostri monitor: il livello di dettaglio è impressionante, come pure la velocità e la fluidità dell'animazione e gli effetti speciali come lo shading e la diffrazione. Anche il sonoro è di ottima fattura, con musiche d'intermezzo assai piacevoli e soprattutto un fantastico rumore del motore, alternato al clamore della folla sugli spalti, ascoltabile anche con modalità avanzate come il Q-Sound e il Dolby Surround. La giocabilità è assicurata da un modello di guida non realistico al massimo ma ugualmente godibile, dopo qualche minuto di familiarizzazione con il metodo di controllo, immediato e intuitivo. La longevità è garantita da ben 17 circuiti da affrontare in corsa singola, campionato o sfidando un amico in un duello all'ultima staccata. Insomma, decisamente *Formula 1* è un gran gioco, che merita di essere seriamente preso in considerazione da tutti, compresi quelli che non vivono solo di pane e motori.

GRAFICA	10
GIOCABILITÀ	9
LONGEVITÀ	8
SONORO	9

9

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Giochi per il mio computer vi offre una panoramica sui giochi "budget", ovvero quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo, normalmente intorno alle 50.000 lire. Si tratta spesso di ottime occasioni per divertirsi spendendo la metà o meno di quanto costerebbe un titolo appena uscito, quindi state all'erta per il gioco che fa per voi!

THE DIG Lucas Arts CTO 051/753133 L. 49.900

Si tratta di una splendida avventura interamente in italiano, e a testimoniare la sua grandezza basta sottolineare che la trama è firmata da Spielberg! Nei panni di un pilota della NASA, vi ritroverete su un meteorite diretto verso il nostro verde pianetino, nel frenetico tentativo di scongiurare una catastrofe planetaria. Come scoprirete presto, si tratta di una trappola per attirarvi su una destinazione sconosciuta e sottoporvi a una serie di test e puzzle da parte della razza aliena che vi ha rapito. *The Dig* è un'ottima avventura, che ha un solo difetto: nonostante risalga solo all'anno scorso, infatti, non è in alta risoluzione, e l'altrimenti splendida grafica a cartone animato ne risente se confrontata con avventure dell'ultima generazione.






REBEL ASSAULT 2 Lucas Arts CTO 051/753133 L. 49.900





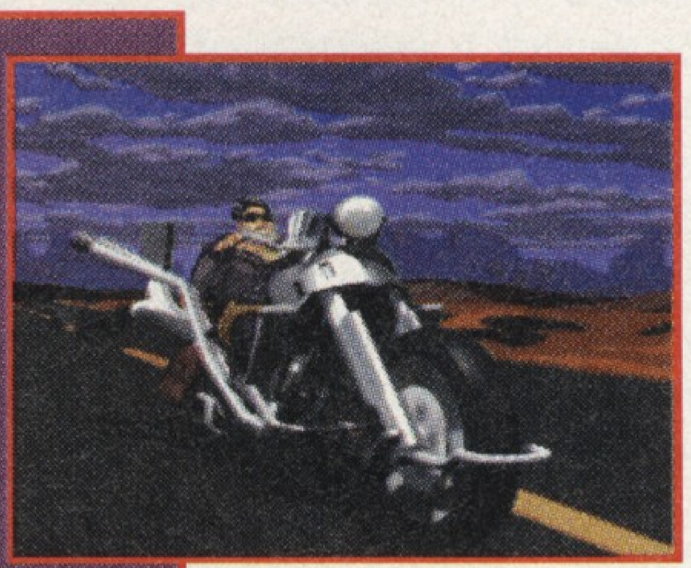
Rivestite i panni di un Ribelle che tenta in tutti i modi di mettere i bastoni tra le ruote al perfido Impero di Dart Vader! Al contrario del primo *Rebel Assault*, nel secondo episodio non dovrete seguire solo un filmato predefinito su cui è sovraimposta la vostra astronave, ma potrete anche eseguire delle scelte a dei bivi, che anche se limitate vi permettono di cambiare tattica per ogni partita.

Nella vostra lotta contro la tirannia piloterete caccia e combatterete appiedati contro gli Storm-Trooper imperiali, ingaggiandoli in duelli incredibilmente realistici.

Imperdibile la sequenza di fuga a bordo di un'astronave identica al Millenium Falcon di Ian Solo!



FULL TROTTLE Lucas Arts CTO 051/753133 L. 49.900

Altra stupenda avventura della LucasArts, in cui vestirete i panni di un motociclista del prossimo futuro che deve vedersela con spietati finanzieri decisi a trasformare l'ultima fabbrica di moto in una moderna azienda produttrice di caravan.

La grafica è in stile cartone animato, è probabilmente tra le migliori mai viste, e può reggere tranquillamente il confronto con i titoli più recenti.

Purtroppo, *Full Throttle* è un po' troppo semplice, e di conseguenza potrebbe rivelarsi una delusione per gli avventurieri più smaliziati.

Per arricchire un prodotto già ottimo, la CTO ha deciso di pubblicare la versione localizzata in italiano!

LEGENDA VOTI

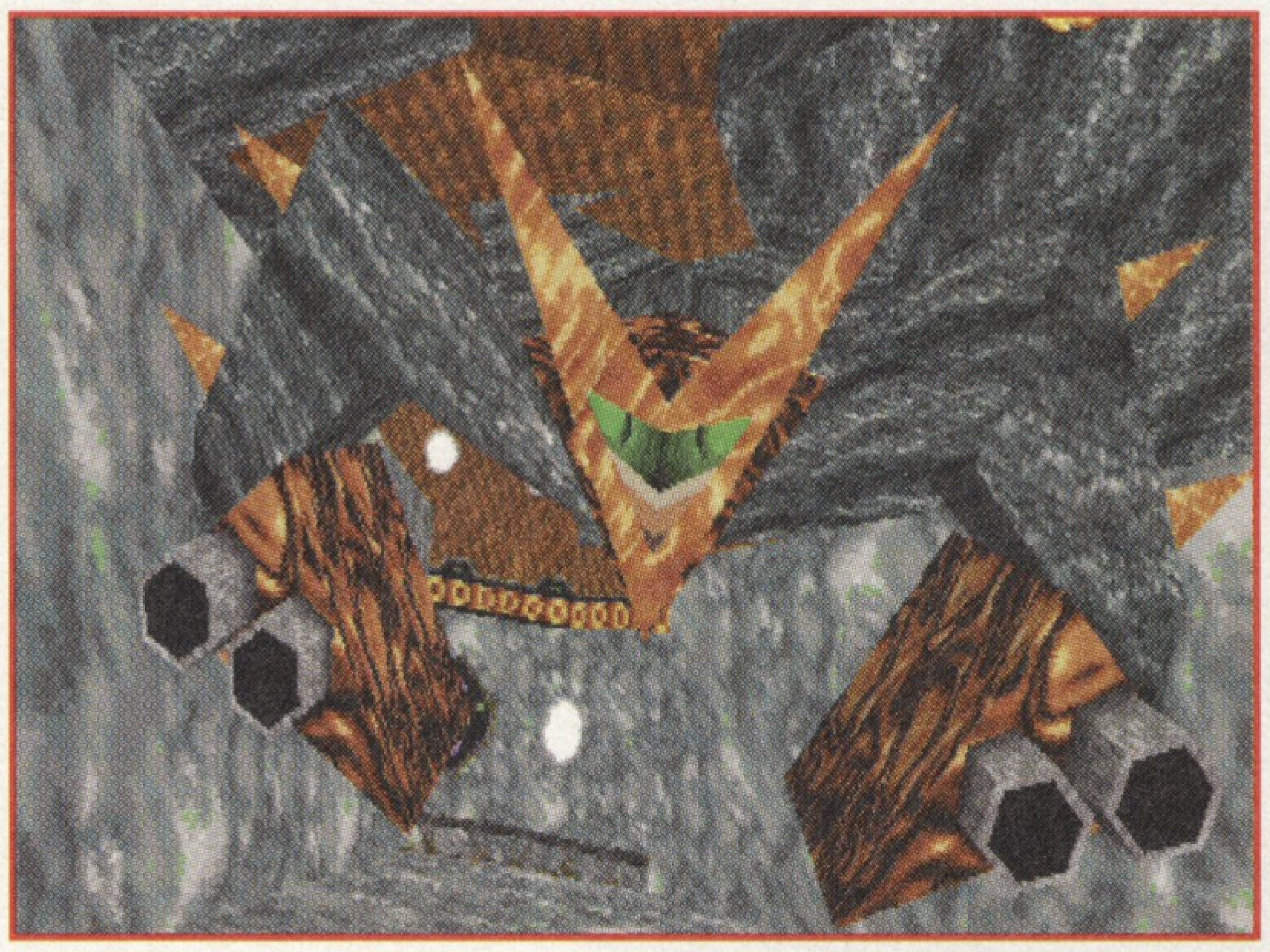
1 dollaro - Lasciatelo sullo scaffale!
2 dollari - Un gioco mediocre
3 dollari - Solo per gli appassionati del genere
4 dollari - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 dollari - Compratelo primo che si esaurisca!



BATTLECRUISER
3000AD
Al comando di una formidabile astronave da combattimento guida la tua flotta nella più grande missione di esplorazione e conquista spaziale mai concepita da mente umana.
"Il più evoluto e completo simulatore galattico. Non prendete impegni per i prossimi tre anni!" (voto: 9/10 - PC Review)
"Grafica sbalorditiva e azione frenetica; cosa vuoi di più?" (PC Home)
"È uno dei pochi giochi che potrebbero essere semplicemente definiti grandiosi" (voto: 9/10 - Daily Mirror)
MANUALE IN ITALIANO
FINSON
Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

DESCENT 2 Interplay Leader 167/821177 L. 49.900

Un ottimo seguito per l'eccellente *Descent*. In questa nuova versione, in cui vi attendono nuovi cunicoli 3D da esplorare e devastare con le vostre armi ad alta tecnologia, potrete sfruttare un'interfaccia ad alta risoluzione, sempre che il vostro computer ne sia all'altezza! Se nel primo perdevate l'orientamento, in *Descent 2* vi verrà il mal di mare!





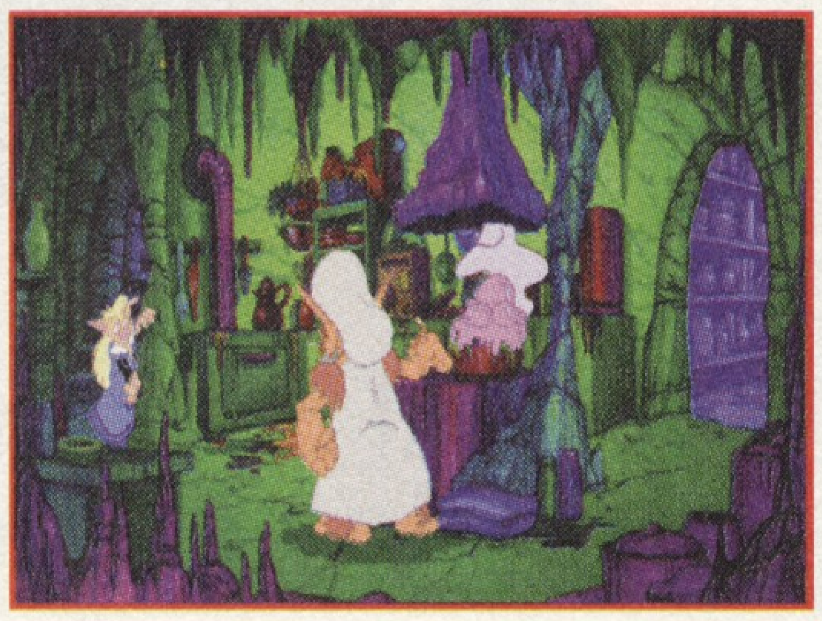


KING'S QUEST VII Sierra Leader 167/821177 L. 49.900

In un periodo in cui la Sierra produceva solo "film interattivi", che nell'opinione di molti erano solo una serie di filmati collegati dalla pressione del pulsante sinistro del mouse, uscì come un fulmine a ciel sereno il settimo episodio di questa eccezionale saga, completamente disegnato a cartone animato. Questa volta, dovrete vedervela con i soliti "cattivi", alternando però il controllo di madre e figlia - una divertente novità!
L'unico problema è che si tratta di un prodotto solo per Windows 95, e quindi sfrutta fino all'ultimo byte del vostro Pentium. Se siete degli appassionati della saga, non lasciatevelo scappare!



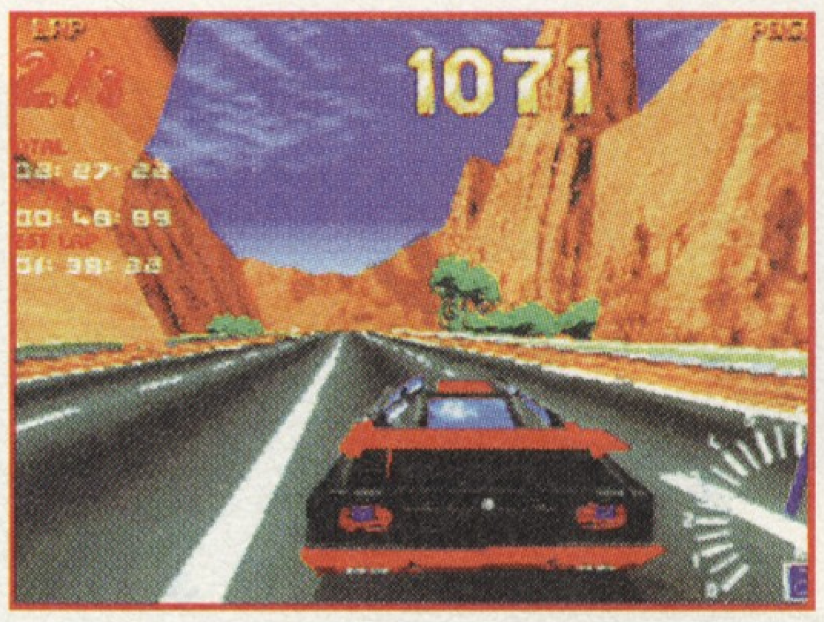


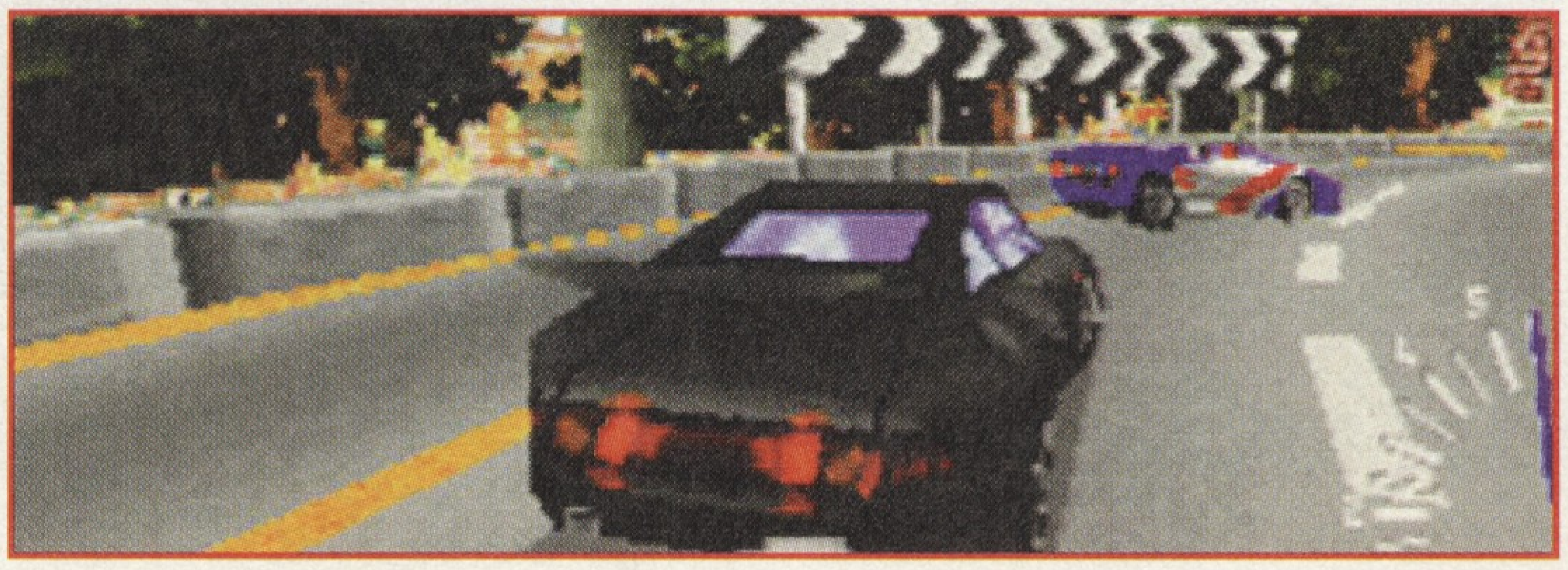




SCREAMER Virgin Leader 167/821177 L. 39.900

Screamer è il gioco che ha rilanciato il made in Italy videoludico in Europa e nel mondo. Prima di questo titolo, il nostro paese poteva vantare solo qualche gioco a piattaforme o sparatutto, e un paio di avventure di medio livello. *Screamer*, grazie alla sua eccellente grafica e alla frenetica azione alla *Ridge Racer* (un grande successo in sala giochi), ha scalato le vette delle classifiche di vendita di mezzo mondo. E, se non lo avete ancora preso, visto che ora è in vendita l'altrettanto stupendo seguito, questa è un'ottima occasione per colmare una mancanza nella vostra softeca personale.







INEDITO BUDGET
La CTO, nella sua quarta edizione dei CD-ROM d'Autore ha incluso un inedito, *L.A. Blaster*, della Cryo. Si tratta di un gioco di corse futuristico ambientato nella Los Angeles del 2048. Purtroppo, il gioco è arrivato troppo tardi per essere recensito su questo numero di Giochi per il Mio Computer. Aspettatevi quindi una recensione nel prossimo numero.


"Hai voglia di giocare?"
QUEEN OF THE COURT
Sfida le migliori cestiste in un gioco in cui fai punti o ti spogli!
PANDORA'S POKER PALACE
More Than Her Hand Is Revealed.
Devi essere molto bravo per vincere a poker, ma ne vale la pena!
BACK WOODS Billiards
Per la prima volta lo strip-biliardo. Il tappeto verde scotta!
LET'S Bowl
ALLEYCATS
Gioca e fai strike con le più eleganti giocatrici di bowling!
VERSIONE IN ITALIANO
Potrai giocare a Black Jack e assistere a eccezionali strip-tease!
L. 79.000 ogni titolo
FINSON
Distributore esclusivo per l'Italia: FINSON srl
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it - www.finson.com

SPECIALE

I GIOCHI

Col primo numero di Giochi per il mio computer comincia una serie di speciali sui diversi generi di videogiochi, realizzati con lo scopo di fornire al lettore un "background culturale" e, allo stesso tempo, una panoramica di quanto di meglio è apparso sui nostri monitor negli ultimi, ruggenti anni della storia dei giochi elettronici. Tutto ciò allo scopo di fornire a chi ci legge uno strumento in più per valutare i prodotti dei mesi a venire, inquadrandoli con la giusta ottica e nel corretto contesto. Questo mese partiamo dunque a tutta velocità, concentrandoci sui giochi di corse, un genere molto amato dal grande pubblico, che da sempre ha sognato di mettersi al volante di un bolide dall'immensa potenza per emulare i campioni della realtà. Allacciatevi le cinture e benvenuti a bordo...

di Simone Bechini

La grande utilità dei computer, e quindi il primo motivo del loro successo, è che in tutti i campi di applicazione rendono possibili cose altrimenti irrealizzabili: calcoli complicatissimi, iterazioni ripetute all'infinito, transazioni in tempo reale. Nel nostro piccolo mondo del divertimento interattivo, i videogiochi ci permettono spesso di rilassarci, a volte di emozionarci, sempre di divertirci. Qualche volta, però, vanno anche oltre: ci consentono, cioè, di provare esperienze fuori dalla nostra portata nella vita reale, anche se a lungo desiderate o sognate. Un esempio? Pilotare una monoposto di F1, rendendo interattivo il camera car che ci viene proposto durante i gran premi in televisione. Grazie ai videogiochi di corse, questo è possibile, anche se la qualità della simulazione della realtà è molto diversa a seconda dell'impostazione del gioco e dell'anno di creazione. Per capirne di più, facciamo allora adesso una piccola panoramica dei sotto-generi dei giochi di corse e, in seguito, un po' di storia dei video a tutta velocità.

DI TUTTO, DI PIÙ

Dato il successo da sempre riscosso dai giochi di corse, gli sviluppatori non hanno certo lesinato i prodotti di questo tipo, esplorando tutti i meandri dell'universo del motore, per diversificare i giochi evitando di inflazionare più del dovuto la massima espressione dell'automobilismo, ovvero la Formula 1. Così, se oggi ci fermiamo un istante e ci voltiamo indietro a osservare i videogiochi di corse degli ultimi dieci anni, ne vediamo delle belle: dal classico simulatore di monoposto alle corse con scommesse e risse annesse su bolidi a due ruote, dal gioco di impostazione rallistica alle gare preistoriche dei progenitori del genere umano. Con uno scenario di questo tipo non è affatto facile classificare correttamente i prodotti in sotto-generi a comparti stagni, quindi limitiamoci a alcune criteri fondamentali. Innanzitutto, possiamo suddividere i giochi di corse in base al mezzo che viene fatto guidare al giocatore: monoposto automobilistiche (dal kart alla F1), vetture da rally, motociclette o macchine di fantasia (frutto solo dell'immaginazione dei disegnatori). Altra classificazione, trasversale alla precedente, è il livello di realismo proposto dal prodotto: si distingue, in base a questa caratteristica, tra simulazioni - che hanno lo scopo, appunto, di simulare la realtà in modo più fedele possibile - e arcade (dal nome inglese dato alle sale giochi) - il cui unico obiettivo è l'intrattenimento, il divertimento puro e crudo, ottenuto eventualmente a spese della plausibilità.

Questa fondamentale distinzione si ripercuote inevitabilmente, in fase di realizzazione, sulla complessità di un elemento chiave di tutti i giochi di corse, ovvero il modello di guida. Quest'ultimo è, in pratica, l'insieme di leggi che regola il comportamento della macchina, ovvero il modo in cui la vettura reagisce ai comandi che vengono imposti dal giocatore; i modelli di guida dei simulatori sono assai complessi, perché tengono conto di moltissimi parametri e cercano di essere il più possibile coerenti con le leggi della fisica, mentre negli arcade, di solito, il sistema è semplificato, anche per consentire ai giocatori meno esperti il massimo del divertimento fin dai primi minuti di gioco. I modelli di guida di *Grand Prix 2* o *Indycar Racing 2* - i due migliori simulatori al momento - richiedono, ad esempio, giorni e giorni per essere compresi e sfruttati al meglio, mentre quello di *Sega Rally* - un arcade convertito (cioè "trasportato" e adattato) per PC direttamente dalla celebre versione da sala giochi - è molto più immediato e permette di guidare al meglio già dopo pochi istanti di gioco. Nei simulatori, inoltre, è possibile modificare alcuni parametri della macchina (in gergo, l'assetto), per variarne il comportamento e quindi la risposta del modello di guida.

UN PO' DI STORIA (POCA, NIENTE PAURA)

Contrariamente a quanto qualcuno potrebbe pensare, i videogiochi non sono affatto una novità degli ultimi dieci o quindici anni, ma sono sempre esistiti da quando sono stati inventati i computer o quasi. La limitata diffusione e, ancor più, la scarsissima (al confronto di quella odierna, ovviamente) potenza di calcolo impedirono una certa notorietà ai giochi per computer precedentemente all'avvento delle prime, rudimentali console da gioco (Atari VCS, Intellivision) e degli home computer (Commodore 64 e ZX Spectrum su tutti). Già su quelle macchine giravano alcuni giochi di corse, piuttosto ridicoli al confronto degli attuali, ma degni di nota, come *Pole Position* (convertito dalla sala giochi), *Le Mans* e *Revs* (ritenuto il padre di tutte le simulazioni di guida, primo

DI CORSA

prodotto di un mago dei giochi del genere chiamato Geoff Crammond).

I primi prodotti davvero significativi arrivano però solo con l'avvento degli home computer della seconda generazione, quali il Commodore Amiga e i primi PC (286 e 386) con interfaccia grafica a colori (CGA a quattro colori prima, EGA a 16 e VGA a 256 poi): su quelle macchine giravano perle del calibro di *Stunt Car Racer* (secondo, superbo gioco di guida di Geoff Crammond), un gioco di corse su piste contorte come ottovolanti a bordo di strane vetture simili a dragster; *Indy 500*, opera prima di un altro personaggio notissimo agli amanti del genere, l'americano David Kaemmer (leader della software house Papyrus), e prima simulazione di guida con grafica poligonale; *Formula 1 Grand Prix*, terzo atto di Geoff Crammond e prima simulazione della massima espressione dell'automobilismo mondiale.

Con gli anni '90 arriviamo ai giorni nostri: diventano disponibili macchine da gioco molto potenti (486 e Pentium), capaci di gestire grafica poligonale complessa (in alta risoluzione anche a 65.000 colori), e joystick avanzati espressamente realizzati per i giochi di corse, con volante e pedaliera (ThrustMaster Formula T1). In questo ultimo periodo ricevono la consacrazione definitiva i giochi di corse e con loro i due programmatori (termine forse un po' riduttivo) citati sopra, con le simulazioni *Indycar Racing* (1 e 2) e *Formula 1 Grand Prix 2*. Muovono poi in questi anni i primi passi le ruote italiane, in particolare con la serie *Screamer*, realizzata da un società milanese guidato da Antonio Farina.

FUTURO PROSSIMO

Cosa aspetta noi appassionati di videogiochi di corse nel futuro prossimo? Innanzitutto, nell'immediato, due ottimi prodotti recensiti proprio su questo numero, *Formula 1* e *POD*. Questi ottimi giochi, tra l'altro, si avvalgono di due nuove tecnologie che miglioreranno non poco le prestazioni grafiche dei prodotti del nostro benamato genere, tipicamente molto esigente in termini di requisiti hardware; *Formula 1*, infatti, utilizza le schede acceleratrici 3D, che elaborano per conto proprio la grafica tridimensionale, liberando dal peso di questo calcolo il processore, mentre *POD* sfrutta il nuovissimo microchip Pentium MMX di Intel dotato di un nuovo set di istruzioni assembler (cose da programmatori molto molto esperti) studiate apposta per ottimizzare le applicazioni multimediali a elevato contenuto grafico e sonoro.

Anche per il futuro, quindi, possiamo stare tranquilli: la carne al fuoco è tanta, gli anni passati hanno dimostrato che si possono realizzare giochi di corse di grandissima qualità, e le tecnologie di recente introduzione lasciano intravedere enormi potenzialità, che aspettano solo di essere sfruttate da abili game designer (progettisti di videogiochi). Naturalmente, per restare aggiornati, non avete che da continuare a seguire con grande attenzione i prossimi numeri di Giochi per il mio computer. E buon divertimento con i meravigliosi videogiochi di corse!

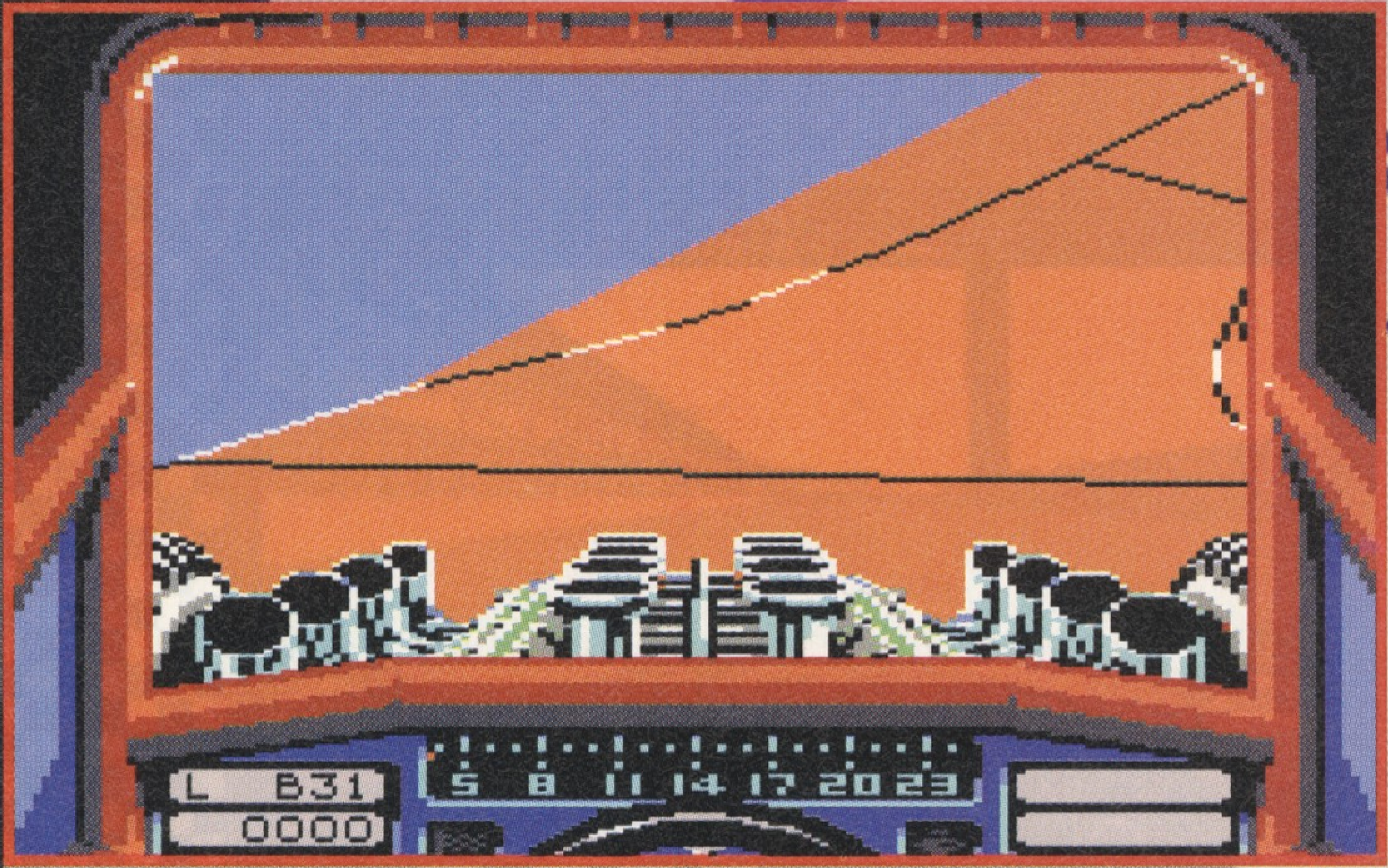
Gmc

UN PC PER GAREGGIARE

Forse non lo sapete, ma la macchina di cui disponete, o che state per acquistare, è in assoluto la migliore per provare il brivido dell'alta velocità. L'introduzione sul mercato di processori sempre più veloci e schede di espansione dedicate all'accelerazione della grafica tridimensionale hanno reso il PC la macchina da gioco per eccellenza (superiore anche alle console dedicate), e il genere dei giochi di corse non fa eccezione. Dal simulatore di Formula 1 con il massimo livello di realismo, fino al gioco semplice per qualche ora in allegria, il vostro computer è in grado (se opportunamente configurato) di regalarvi momenti indimenticabili, magari sfidando i vostri amici in duelli all'ultimo chilometro. Date un'occhiata alle macchine che vi consigliamo questo mese a pag. 26, potrete farvi un'idea del computer adatto per le vostre esigenze.



La grafica di *REVS* su Commodore 64 dà un'idea dei progressi compiuti negli ultimi dieci anni. Che ci crediate o meno, quell'accrocchio di pixel sulla sinistra rappresentano una macchina!



Un altro capolavoro di Geoff Crammond. *Stunt Car Racer* vanta, a tutt'oggi uno dei concetti di gioco di corse più originali. Speriamo che, in un futuro non troppo lontano, venga aggiornato per i computer di oggi.

GRAND PRIX (1 e 2)

Casa: Microprose
Distributore: Leader
Telefono: 167/8721177

VOTO 9

Chiunque segua da almeno un anno il mondo dei videogiochi ha già sicuramente sentito parlare di *Grand Prix 2*: uscito nei negozi nel luglio scorso, il capolavoro di Geoff Crammond, geniale designer inglese, ci ha messo poco a diventare il titolo più venduto della storia dei giochi per PC in Italia. *Grand Prix 2* è semplicemente, allo stato attuale, la più fedele simulazione di F1 apparsa sul mercato dei videogiochi: è completissimo e aderente alla realtà non solo nel modello di guida, ma in tutti gli aspetti della massima serie automobilistica, dalle possibilità di assetto delle vetture alla telemetria. Tra gli evidenti punti di forza del gioco, oltre alla già citata accuratezza, una grafica spettacolare di qualità estremamente elevata, una grande giocabilità - è stata implementata una vasta gamma di aiuti alla guida per agevolare i neofiti - e un'elevata intelligenza artificiale dei piloti gestiti dalla CPU. Unica, vera nota dolente del gioco: i requisiti hardware. In effetti, per poter godere appieno delle meraviglie di *Grand Prix 2*, è necessario un Pentium di fascia alta e una scheda grafica decisamente veloce. In compenso, con questa configurazione, il suo predecessore, lo storico *Formula 1 Grand Prix*, al confronto sembra un giochetto da principianti.

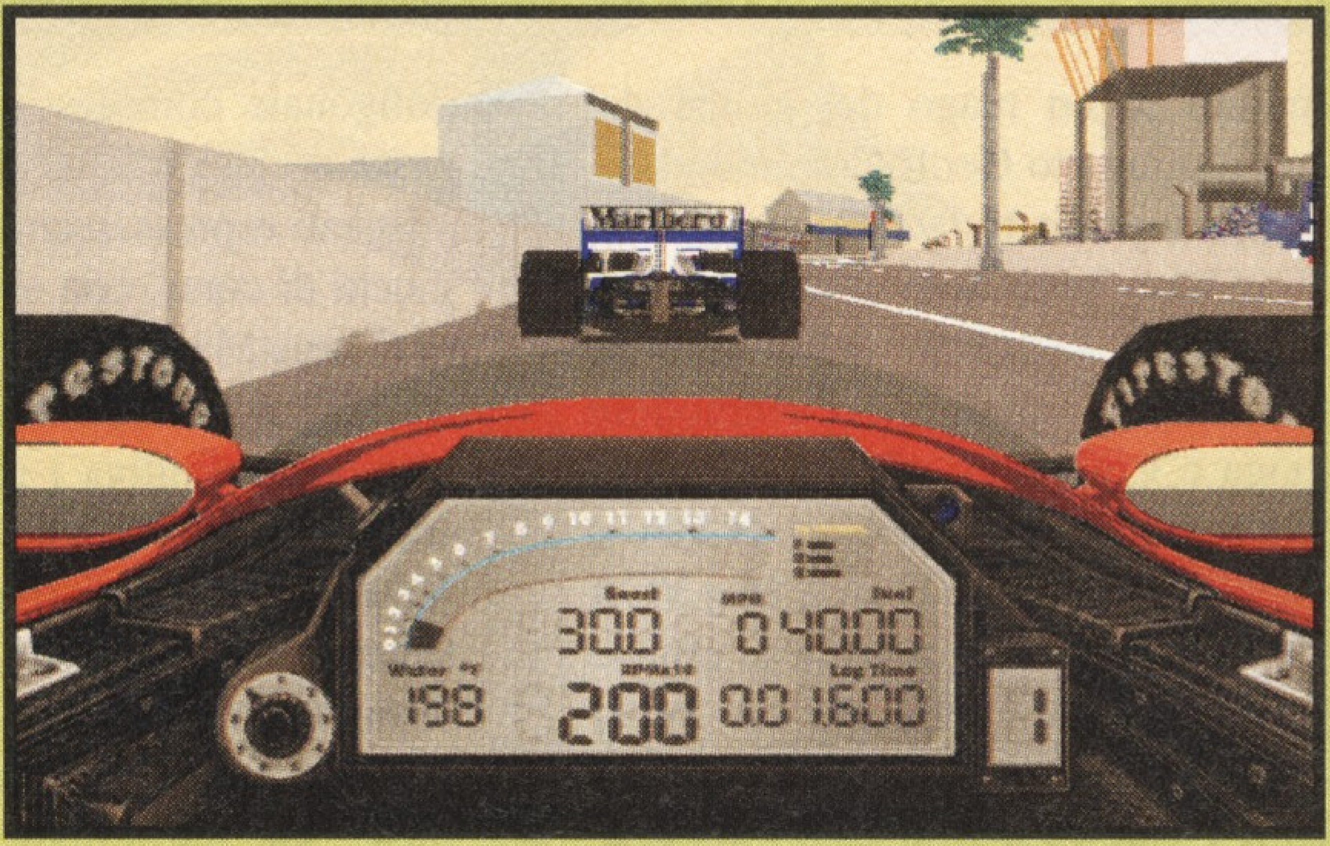


INDYCAR RACING (1 e 2)

Casa: Virgin
Distributore: Leader
Telefono: 167/8721177

VOTO 9

Un'altra coppia vincente di videogiochi di corse, realizzati dalla software house americana Papyrus, alla cui guida troviamo tutt'oggi David Kaemmer, il suo fondatore. Nato come evoluzione del celebratissimo *Indy 500*, *Indycar Racing*, qualche anno fa, destò nell'ambiente grande scalpore, proponendosi come la più completa simulazione automobilistica prodotta, ed anche la più spettacolare: in effetti, *Indycar 1* sfoggiava una grafica di elevata qualità, arricchita da enormi quantità di texture mapping (proiezioni di immagini sui poligoni "spogli"). Tutta una serie di effetti grafici speciali e uno stupendo replay, consacrarono *Indycar Racing* come il miglior gioco di guida del momento. Con l'avvento dei processori Pentium, è stato poi possibile per la Papyrus migliorare ulteriormente il lavoro svolto, affinando il realismo del modello di guida e la qualità grafica con *Indycar Racing 2*, attualmente - a mio giudizio - la più realistica simulazione di guida in assoluto. Molti, però, storcono il naso quando sentono parlare di questo titolo per la sua notevole difficoltà e per lo scarso interesse, qui da noi, di cui godono le gare del campionato americano Indycar, la massima espressione dell'automobilismo d'oltreoceano.



INDIANAPOLIS 500

Casa: Electronic Arts
Distributore: CTO
Telefono: 051/61611

VOTO 7

Nato sui primi PC da gioco, ai tempi della grafica EGA, *Indianapolis 500* (*Indy 500* per gli amici) è stato il primo biglietto da visita di David Kaemmer, geniale sviluppatore americano, che ha così portato sui monitor di tutto il mondo, con una simulazione davvero straordinaria per realismo soprattutto per quell'epoca, la gara americana più famosa al mondo, la mitica 500 miglia che si corre ogni anno sull'ovale da 2,5 miglia di Indianapolis.
Come quasi tutti gli altri giochi di Kaemmer, questo titolo si propone essenzialmente come una simulazione "estrema", e quindi piuttosto ostica per chi non abbia voglia di perdere qualche ora a familiarizzare col modello di guida e passare qualche pomeriggio a lavorare sull'assetto della vettura per cercare qualche miglio orario di velocità di punta in più. I piloti virtuali che si cimentavano in questa simulazione, però, possono dire di aver provato un'esperienza eccitante nel tagliare il traguardo dopo 200 massacranti giri di gara, proprio come i loro beniamini nella realtà.
A differenza degli altri titoli di queste schede prodotto, *Indianapolis 500* ha parecchi anni sulle sue spalle, e quindi recuperare la confezione originale è impresa da collezionisti. In compenso, era compreso nella confezione della SoundBlaster Pro, la scheda audio precedente alla più recente SB16.

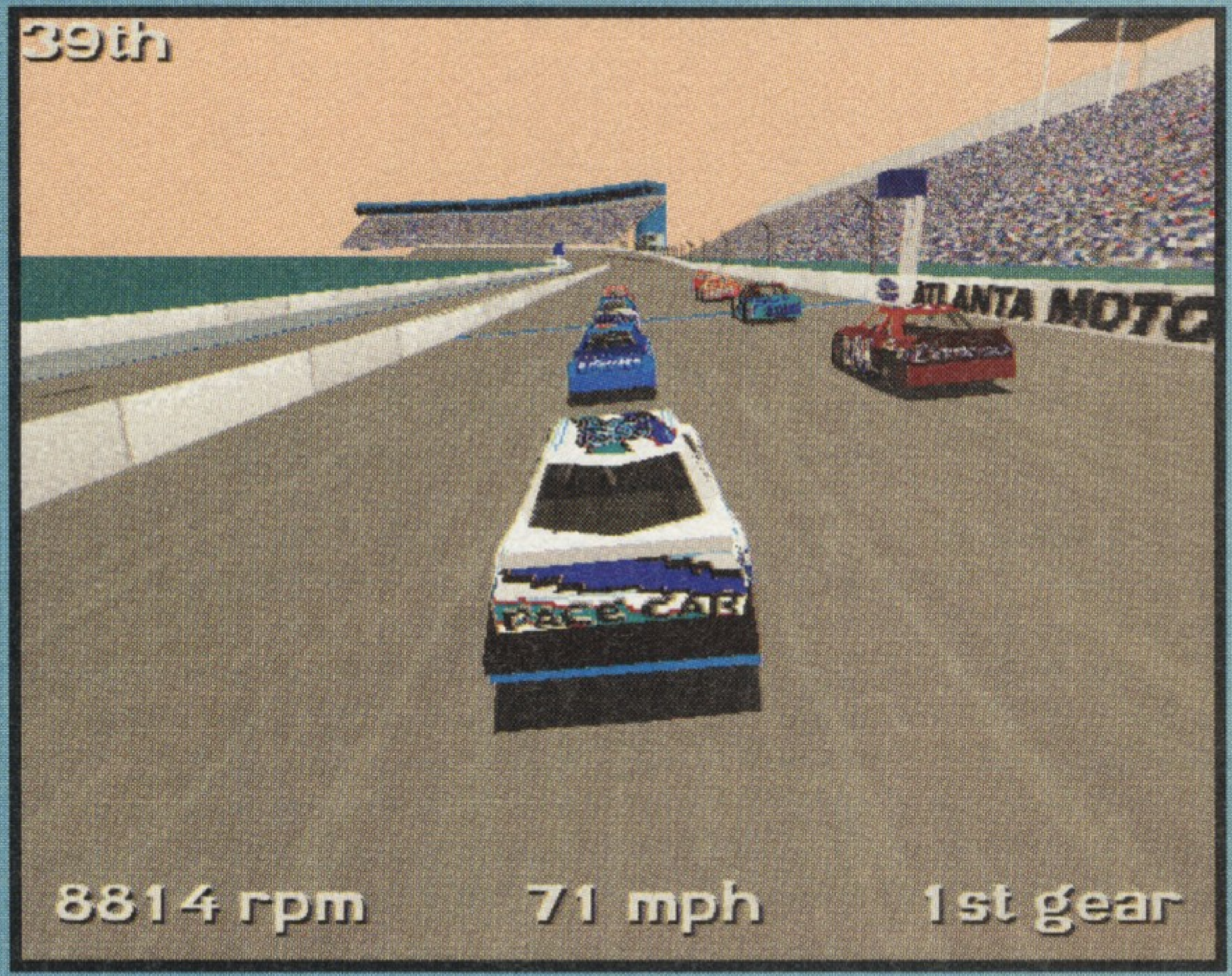


NASCAR RACING (1 e 2)

Casa: Sierra
Distributore: Leader
Telefono: 167/8721177

VOTO 7

Un'altra coppia di simulazioni di guida della Papyrus, destinate principalmente al mercato americano, dove le corse NASCAR godono di una grandissima popolarità, addirittura superiore a quella della "sorella" Indycar. Alle gare NASCAR (acronimo di National Association of Stock Car Automobile Racing) prendono parte vetture di produzione rigorosamente americana, derivate dalla serie: in pratica, però, le monoposto hanno in comune con quelle da strada solo la linea della carrozzeria, perché all'interno sono dei veri e propri mostri capaci di potenze paurose e velocità di punta superiori ai 300 Km/h.
Le corse si disputano quasi tutte su ovali, e sono celebri per gli spettacolari incidenti che propongono con impressionante frequenza. *NASCAR Racing 1 e 2* sono una fedele simulazione, com'era facile intuire, di queste pazze corse, che devono qui da noi la loro (poca) popolarità al film "Days of thunder" (Giorni di tuono), interpretato qualche anno fa da Tom Cruise e Nicole Kidman.



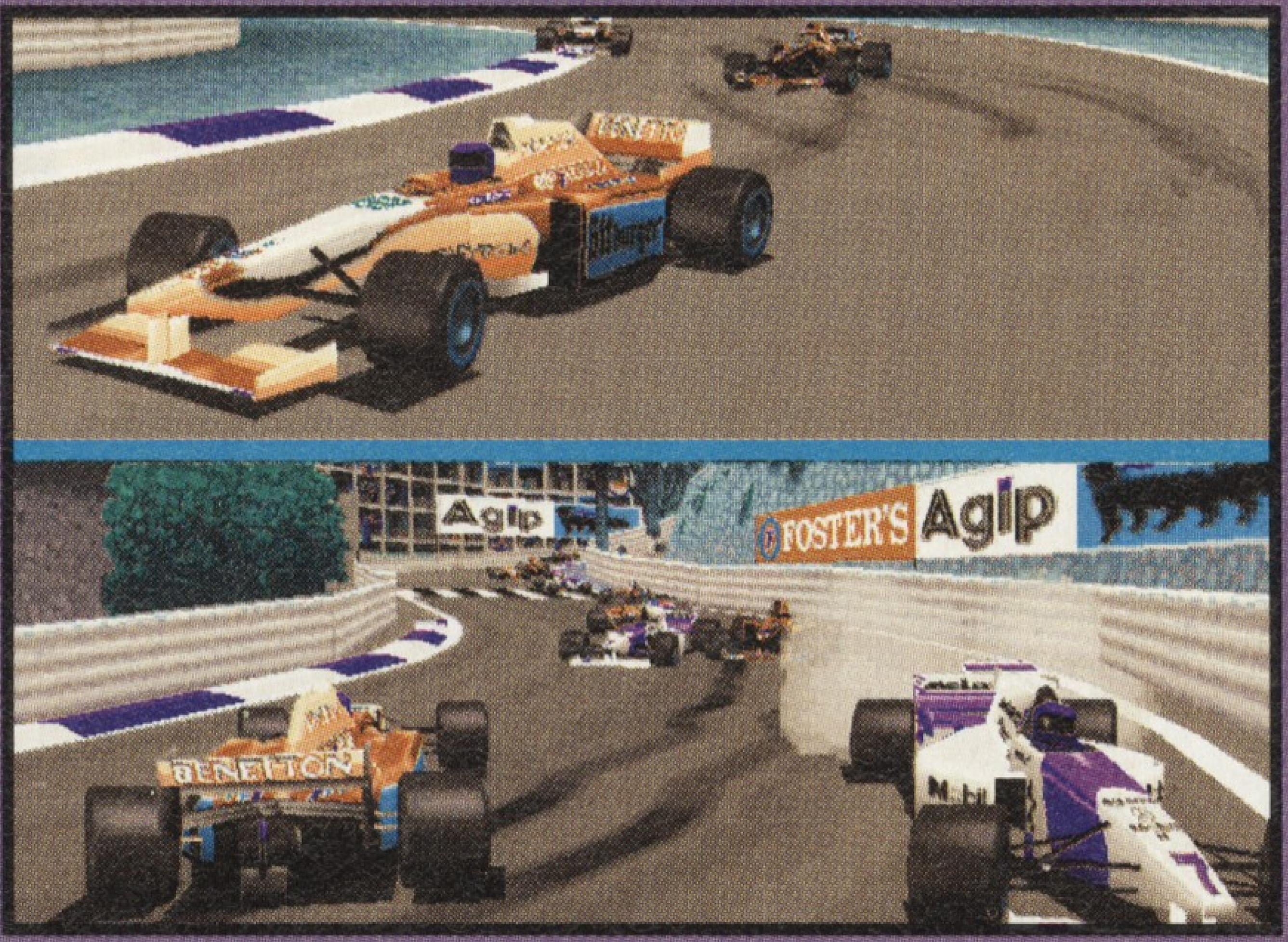
I GIOCHI DI CORSA

POWER F1

Casa: Eidos
Distributore: Leader
Telefono: 167/821177

VOTO 6

Un titolo di recente pubblicazione che ha diviso la critica: alcuni sono rimasti affascinati dalla qualità grafica di questo prodotto, altri invece hanno puntato l'indice contro il modello di guida davvero troppo irrealistico anche per un arcade. In effetti, *Power F1* non ha nessuna pretesa simulativa, vale a dire che è un prodotto pensato e realizzato con un'impostazione volutamente semplice e improntata alla ricerca del divertimento puro. A mio giudizio, però, le gare di F1 proposte da questo titolo sono quanto di più lontano si possa immaginare dalla tensione di quelle reali: sorpassare come in autostrada, con l'unica differenza dell'assenza della freccia, non è secondo me molto emozionante. Da segnalare, però, la possibilità di giocare in due sullo stesso computer, in modalità split-screen: lo schermo viene diviso orizzontalmente a metà, e due giocatori possono così sfidarsi senza dover usare il modem o un cavo seriale.

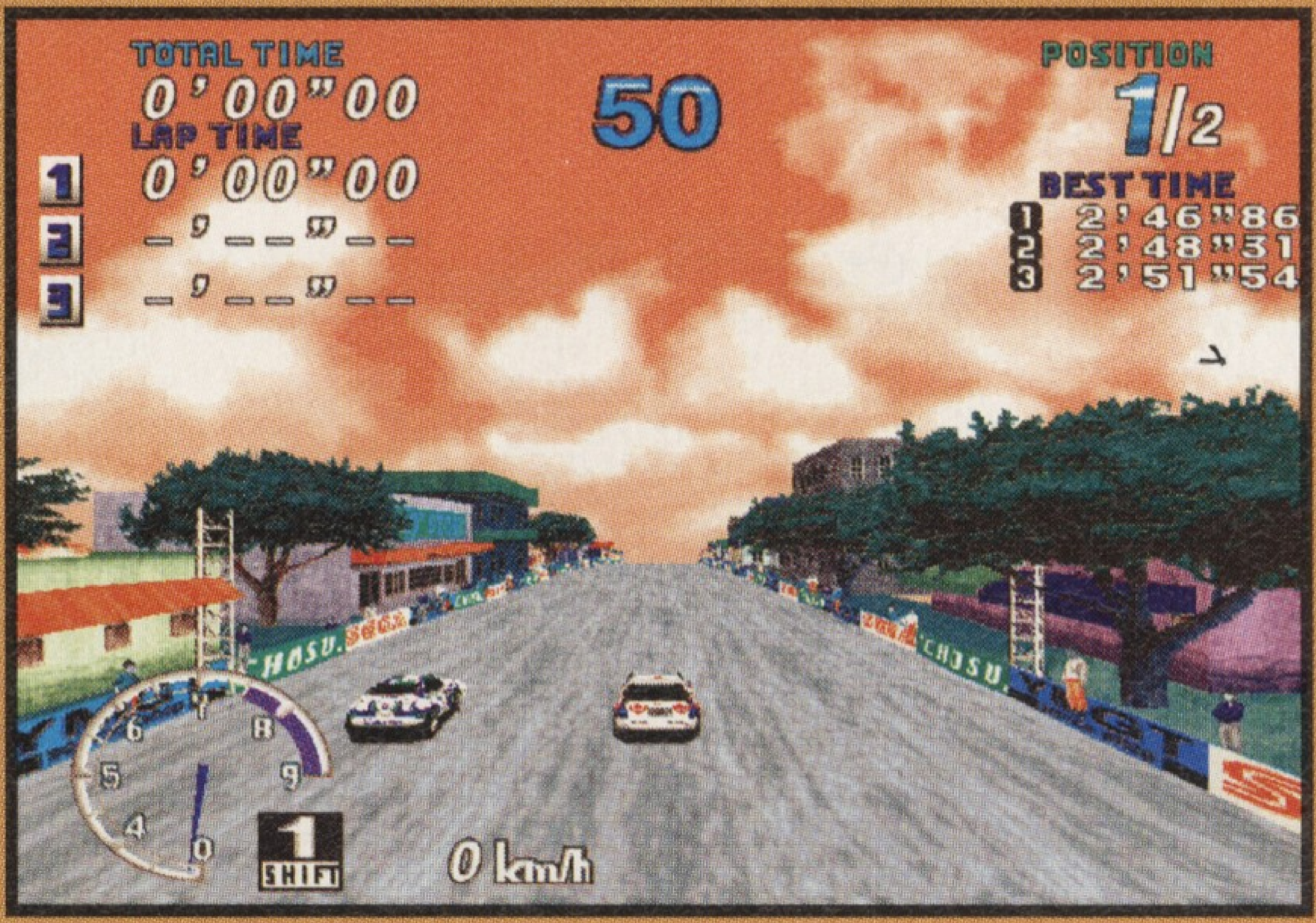


SEGA RALLY

Casa: Sega PC
Distributore: CTO
Telefono: 051/6167711

VOTO 8

Si tratta di una vera leggenda per tutti i frequentatori di sale giochi: nonostante la sua impostazione piuttosto arcade, si propone come una simulazione di rally, che mette il giocatore alla guida di una Lancia Delta Integrale o una Toyota Celica 4WD per affrontare tre circuiti riprodotti con una grafica molto curata e veloce. Visto il successo dell'originale da sala giochi, la Sega ha recentemente convertito questo titolo per PC, realizzando un prodotto per Windows95 che sfrutta le librerie grafiche DirectX (che dovrebbero migliorare la qualità dei giochi per Win 95) della Microsoft, molto discusse per la loro dubbia efficacia. *Sega Rally* su personal computer resta comunque un gran bel gioco, anche se l'assenza del volante e della pedaliera che componevano il coin-op si fanno sentire nell'affrontare le curve in sbandata controllata, in vero stile rallistico. Ciò nonostante, resta un titolo assolutamente consigliato per gli amanti di questo genere di corse dotati di un PC abbastanza veloce (un Pentium di fascia medio-alta).



DAYTONA USA

Casa: Sega PC
Distributore: CTO
Telefono: 051/6167711

VOTO 6

La storia di *Daytona USA* è molto simile a quella di *Sega Rally*: anche in questo caso, si tratta di una conversione di un celebre coin-op, che ha fatto la storia dei videogiochi da sala giochi. In *Daytona USA* si guida una vettura NASCAR su tre differenti circuiti, tutti graficamente accattivanti, uno dei quali è il famoso ovale di Daytona, da cui il titolo del gioco. Rispetto all'originale, la versione PC ha però grossi guai di velocità, nel senso che non riesce a muovere il gran numero di poligoni di cui sono composti vetture e circuiti con la stessa fantastica velocità e fluidità del coin-op. Tutto sommato, però, resta un buon gioco, che tutti gli amanti dell'originale dovrebbero seriamente prendere in considerazione, soprattutto se sono dotati di un computer con elevate prestazioni e di Windows95. L'impostazione tipicamente arcade, inoltre, lo rende adatto alla gran parte dei videogiocatori, magari affascinati dalle vetture stradali americane ma spaventati dalla complessità di una simulazione del calibro di *Nascar Racing 2*.

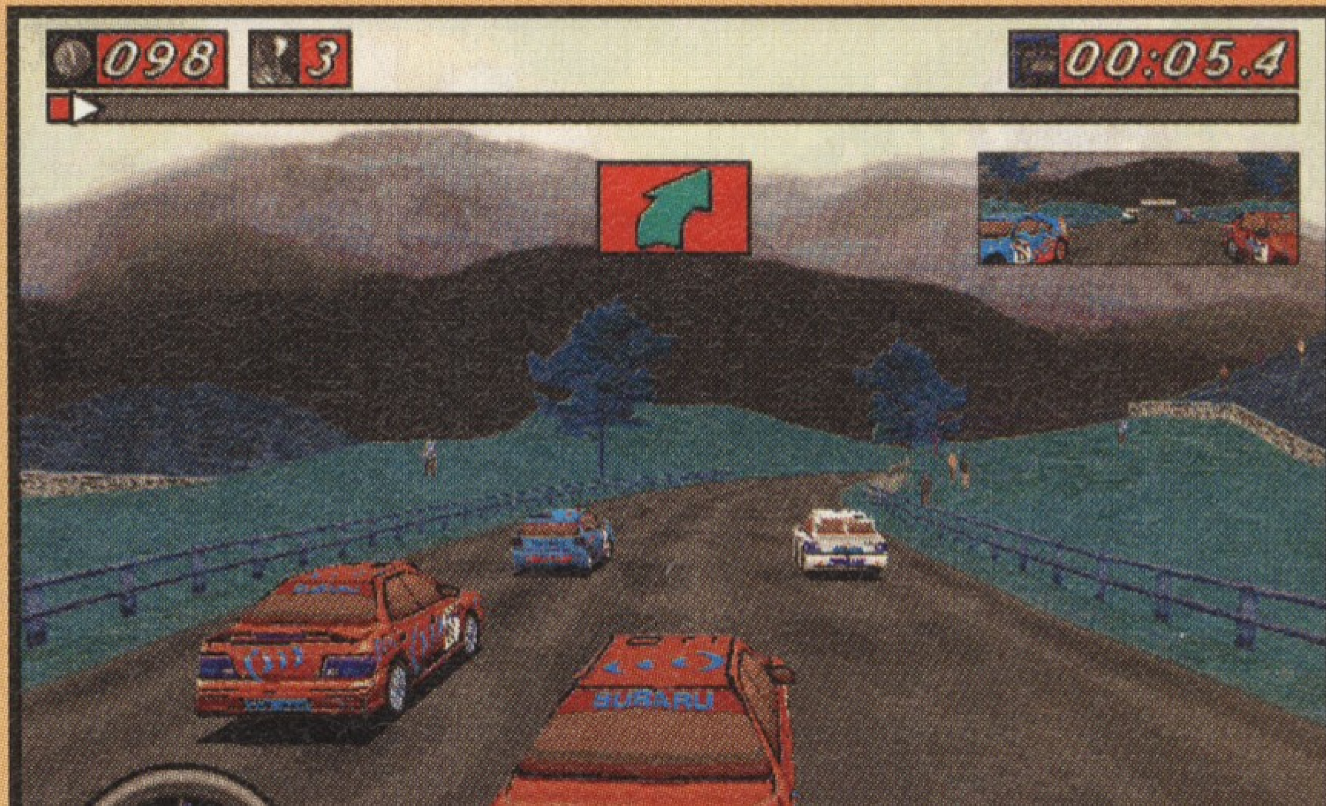


NETWORK Q-RAC RALLY

Casa: Europress
Distributore: Leader
Telefono: 167/821177

VOTO 7

I veri appassionati di rally non dovrebbero lasciarsi sfuggire questo titolo, che al momento risulta la più fedele simulazione di questa disciplina automobilistica. *Network Q-RAC Rally* ha infatti due peculiarità: è l'unico prodotto di questo genere che si possa effettivamente definire simulazione, nonostante alcuni aspetti tipicamente arcade; inoltre consente a più giocatori di correre contemporaneamente sfruttando una LAN (Local Area Network), una rete locale come quella spesso presente negli uffici di piccole e medie dimensioni. Questo titolo permette al giocatore di affrontare con le più recenti vetture regine dei rally una delle gare classiche di questa disciplina: il rally inglese RAC, che chiude ogni anno il campionato mondiale; tutte le tappe e le prove speciali sono state fedelmente riprodotte, per consentire ai piloti virtuali di provare le stesse emozioni dei loro beniamini reali, chiamati ad affrontare difficili percorsi in condizioni atmosferiche spesso proibitive (pioggia o neve), anche in notturna.



MONSTER TRUCKS MADNESS

Casa: Microsoft
Distributore: Microsoft
Telefono: 02/703921

VOTO 7

Se c'è un gioco di corse che fa dell'originalità la sua bandiera, questo è senza dubbio *Monster Truck Madness*, il primo simulatore di gare tra bigfoot, una specialità tutta americana che vede affrontarsi camioncini assolutamente ridicoli che montano pneumatici di dimensioni abnormi. Prodotto direttamente dalla Microsoft e progettato per sfruttare al meglio le DirectX di Windows95, *Monster Truck Madness* si rivela da subito molto, molto divertente e stranamente immediato per essere una simulazione, per quanto "all'acqua di rose". Le gare, di tre diversi tipi (su circuito, rally e sfide di accelerazione tipo dragster) sono sempre combattute e molto divertenti, con un'impostazione a dire il vero piuttosto arcade. La guida di questi bestioni è in effetti assolutamente particolare, e tenerli in strada senza farli ribaltare, soprattutto quando si corre fianco a fianco con un avversario, è compito non facile. Da segnalare anche la possibilità di gioco con amici sparsi in tutto il mondo sfruttando la propria connessione a Internet e un apposito sito gestito direttamente dalla Microsoft.

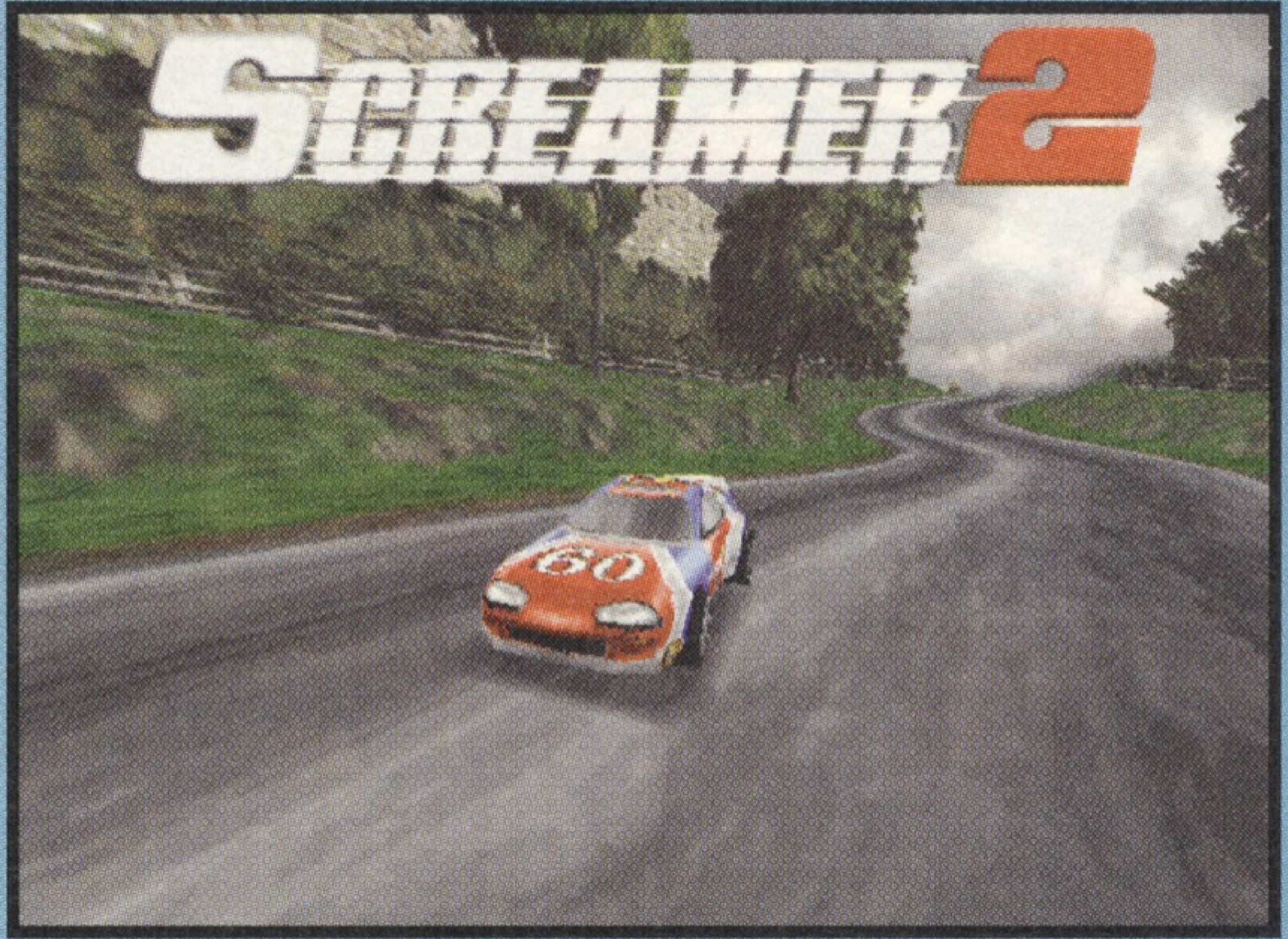


SCREAMER (1 e 2)

Casa: Virgin
Distributore: Leader
Telefono: 167/821177

VOTO 9

In assoluto, i migliori giochi di corse "made in Italy", e due dei migliori arcade in circolazione. Prodotti da un team di sviluppo interamente italiano, capeggiato dall'esperto Antonio Farina, sia il primo *Screamer* sia il suo seguito, uscito pochi mesi fa e tuttora disponibile nei negozi, hanno riscosso un notevole successo, grazie a una bellissima grafica, molto curata e veloce, e a un'eccellente giocabilità: entrambi i prodotti, infatti, si distinguono per la qualità del modello di guida, di tipo stradale per il primo episodio e più rallistico nel secondo caso. Pennellare le traiettorie, in sbandata controllata, è una vera goduria, soprattutto quando si corre in mezzo a scenari accattivanti, caratterizzati da innumerevoli oggetti in movimento a bordo pista. Altra, importantissima peculiarità di *Screamer 2* è il gioco in split-screen, che consente a due piloti umani di sfidarsi sullo stesso computer. In definitiva, quindi, due ottimi prodotti che non dovrebbero mancare nella collezione di un vero appassionato di giochi di corse.

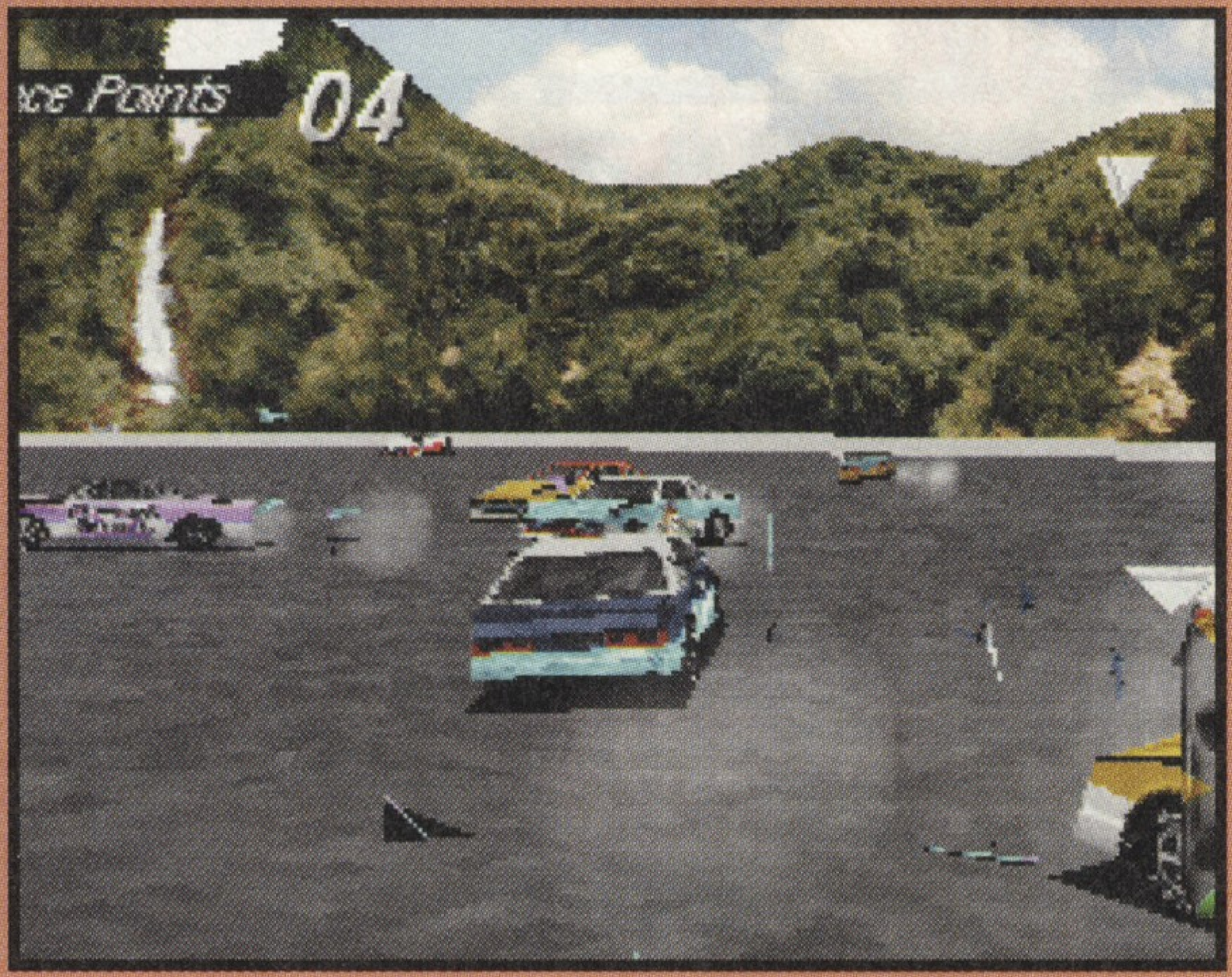


DESTRUCTION DERBY (1 e 2)

Casa: Psygnosis
Distributore: Halifax
Telefono: 02/413031

VOTO 8

Diciamo la verità: gli incidenti, se privi di conseguenze fisiche per i piloti, nella loro spettacolarità sono uno degli aspetti più attraenti di alcune specialità motoristiche. Ne sanno qualcosa gli americani, maestri indiscussi dello spettacolo: nel loro scenario automobilistico non mancano le categorie intrinsecamente votate agli scontri più devastanti e spettacolari. Un esempio ne sono le gare tra stock car, vetture derivate dalla serie che si sfidano in improbabili corse all'ultima sportellata, in cui sostanzialmente vince chi riesce ad arrivare al traguardo con la macchina meno malridotta. Su questa categoria si focalizza l'attenzione dei due *Destruction Derby*, giochi molto divertenti in cui la parola d'ordine è, per l'appunto, incidente. Vi basti pensare che una delle perle di questi titoli è la gara che si disputa all'interno di un'arena, in cui decine di macchine avversarie hanno l'unico scopo di venirvi addosso per fracassare la vostra vettura: l'obiettivo è resistere quanto più a lungo possibile, in un crescendo di distruzione e divertimento.



ROAD RASH

Casa: Electronic Arts
Distributore: CTO
Telefono: 051/6167711

VOTO 7

Tra gli appassionati di motori, una parte rilevante è costituita dai fan delle due ruote, che però sono state a lungo trascurate dagli sviluppatori di videogiochi. In attesa di due titoli già annunciati, *Moto Racer* della software house francese Delphine e *Manx TT* conversione dalla sala giochi del titolo prodotto dalla nipponica Sega, i centauri virtuali possono divertirsi un po' con il buon *Road Rash*, un arcade che permette al giocatore di cimentarsi in gare un po' particolari, dove sono ammesse scommesse e colpi proibiti tra i motociclisti come pugni e mazzate. Al di là del "messaggio" non proprio edificante del gioco, l'implementazione è di buona qualità, con percorsi ben disegnati e piuttosto vari e una grafica abbastanza veloce e fluida. Davvero degno di nota, poi, l'aspetto multimediale del gioco, con una colonna sonora in stile hard rock di grande effetto e alcuni filmati in full motion video (a pieno schermo) di ottima fattura. Un acquisto obbligato per chi unisce alla passione per le moto quella per i videogiochi in stile picchiaduro (quelli, cioè, in cui ce le si suona di santa ragione).



SUPERKARTS E MANIC KARTS

Casa: Virgin
Distributore: Leader
Telefono: 167/821177

VOTO 7

Due titoli analoghi, pubblicati dalla stessa software house, la Manic Media, a pochi mesi di distanza, e con l'unica sostanziale differenza che risiede nella qualità grafica, decisamente superiore nel secondo titolo. Il soggetto dei due prodotti è comunque lo stesso: portare sui nostri monitor tutto il divertimento della guida dei kart, che quasi tutti voi avrete provato al luna park o al circuito vicino alla località di villeggiatura estiva. In effetti, le corse coi kart sono tra le competizioni più spettacolari e appassionanti dell'intero panorama automobilistico, vuoi per le prestazioni molto vicine dei mezzi, vuoi per la facilità di guida. *Superkarts e Manic Karts* hanno quindi come unico obiettivo quello di regalare al giocatore tutto l'entusiasmo delle gare con i kart, con l'aggiunta di qualche trucchetto: sono infatti sparsi per le 16 piste disponibili alcuni bonus, che aumentano per qualche secondo le prestazioni del mezzo o regalano preziosi crediti, da investire a fine corsa nell'acquisto di componenti del kart più competitive.



STREET RACER

Casa: UBI Soft
Distributore: Leader
Telefono: 167/821177

VOTO 6

Un arcade puro, un gioco alla ricerca della giocabilità estrema, un tentativo - non perfettamente riuscito - di portare sul PC la straordinaria qualità di *SuperMarioKart*, titolo disponibile per Super Nintendo caratterizzato dall'incredibile divertimento che riusciva a regalare. *Street Racer* mette il giocatore nei panni di uno dei dieci improbabili personaggi, con uno stile ispirato ai fumetti giapponesi, che nel gioco si sfidano in inverosimili gare su strani trabiccoli vagamente simili a kart. Sono ammessi, per rendere più libera la competizione, colpi proibiti, come martellate, olio e simpatie del genere. Svetta per originalità, inoltre, anche la modalità sumo, in cui tutti i piloti si sfidano in una specie di autoscontro circolare, sul quale bisogna cercare in tutti i modi di sbattere fuori gli avversari: per citare l'immortale, ne rimarrà uno solo, e quello sarà il vincitore. In definitiva, un giochino simpatico, consigliato a chi interpreta le corse innanzitutto come puro divertimento.

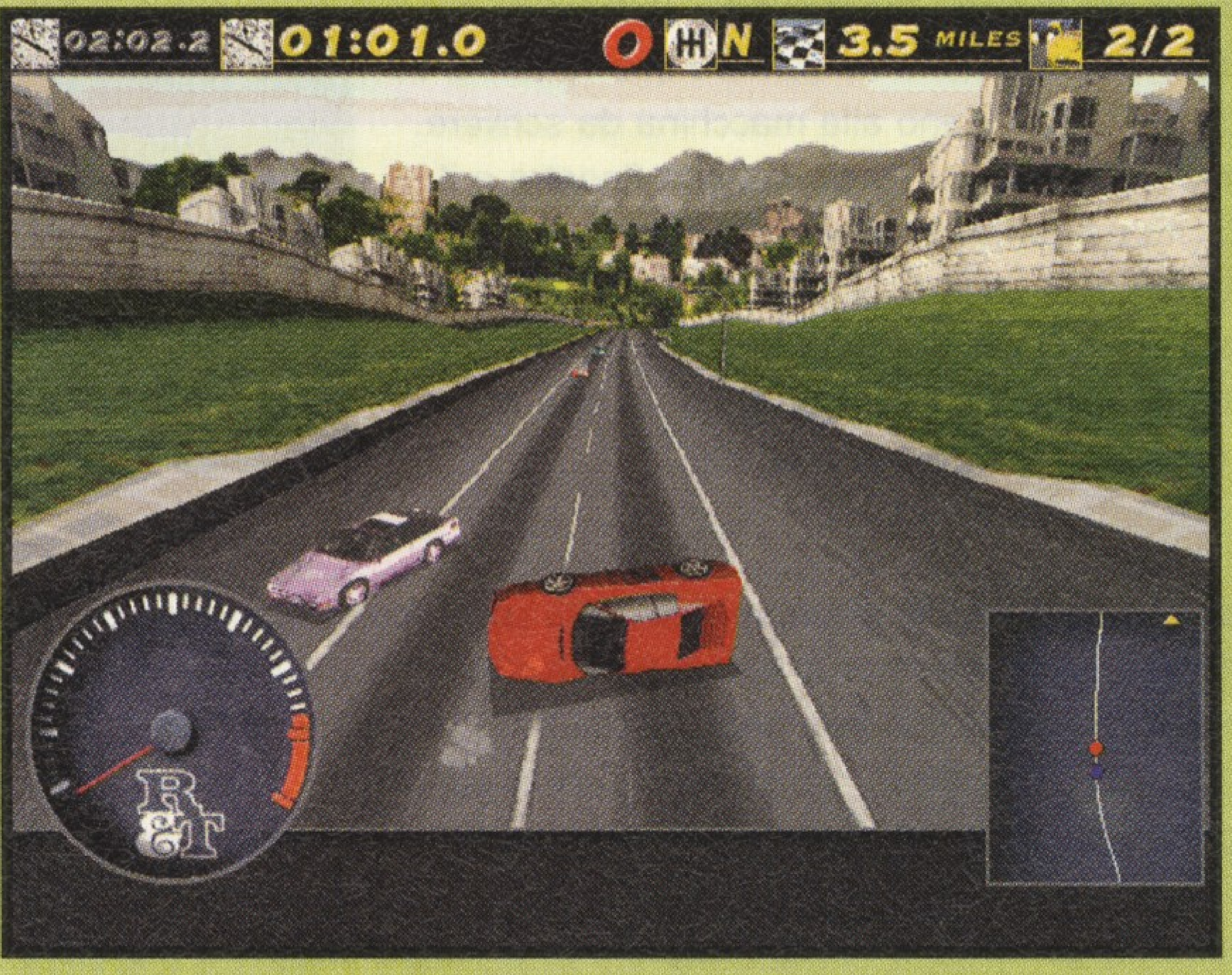


THE NEED FOR SPEED

Casa: Electronic Arts
Distributore: CTO
Telefono: 051/6167711

VOTO 8

Un prodotto che sprizza amore per i motori da tutti i pori, destinato ad appassionati con vero bisogno di velocità. Prodotto in due versioni (quella standard e una più recente edizione speciale con qualche miglioria), *The Need For Speed* è forse il miglior gioco di corse pubblicato dalla software house americana Electronic Arts, un vero colosso del settore. È caratterizzato da una indiscutibile qualità globale di realizzazione: pensate che oltre al gioco in sé, sul CD-ROM è incluso un archivio dati di tutte le vetture disponibili molto esauriente e completo anche di alcuni filmati! Non a caso, infatti, *The Need For Speed* è stato realizzato in collaborazione con la rivista Road & Track, una sorta di Quattroruote americana. Quanto al gioco vero e proprio, vi mette a bordo di una delle più belle vetture stradali sul mercato - a vostra scelta tra Ferrari, Porsche, Lamborghini e perle del genere - per affrontare una serie di circuiti e percorsi a tappe di notevole impatto grafico e grande realismo. Indispensabile per gli amanti dei motori tout court, sta per uscire il suo seguito.

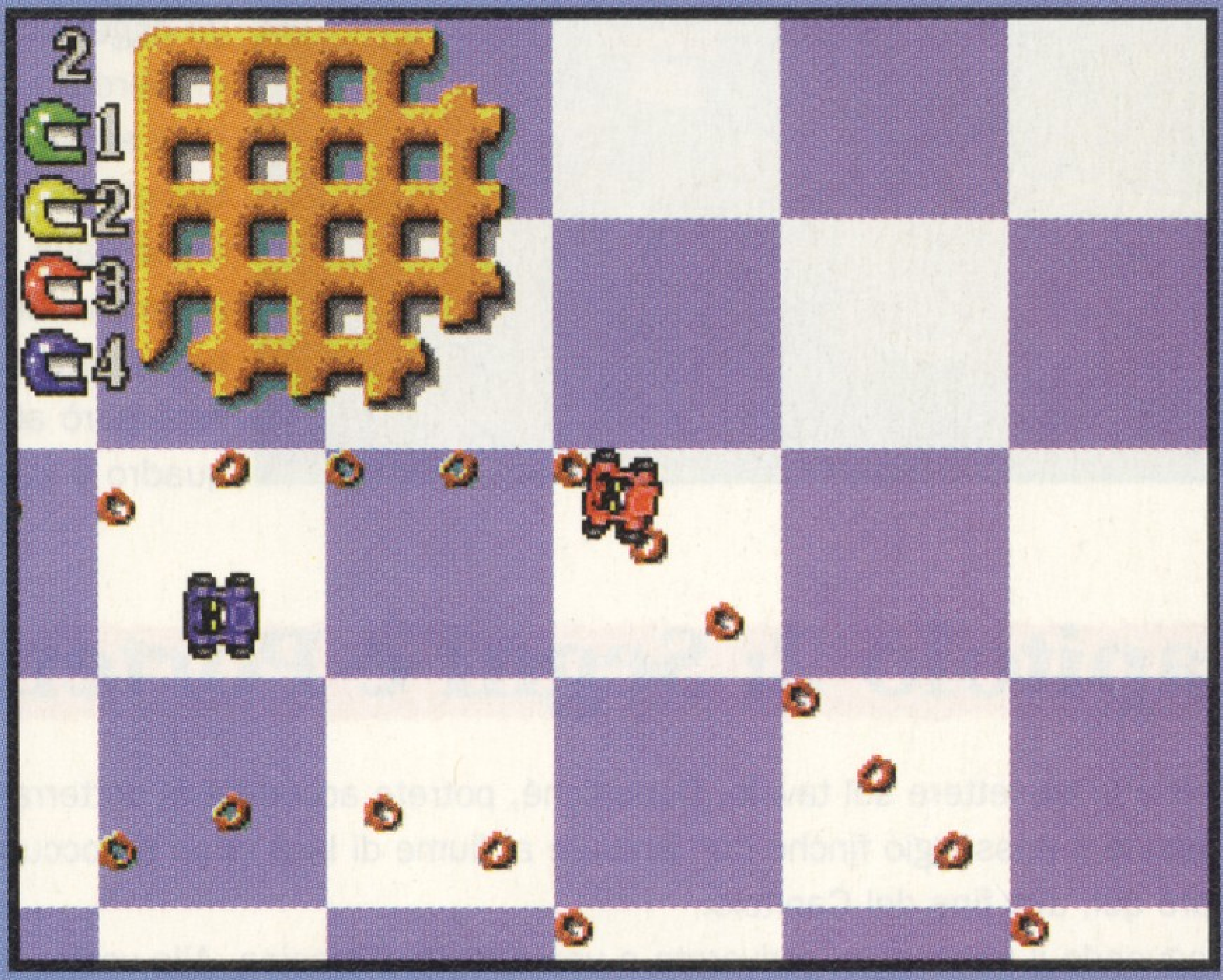


MICROMACHINES (1e 2)

Casa: Codemasters
Distributore: Halifax
Telefono: 02/413031

VOTO 7

Sono certo che tutti i nostri lettori maschi, da piccoli, passavano buona parte del loro tempo a giocare con le macchinine e a inventarsi circuiti e corse. L'idea degli sviluppatori dei due *Micromachines* è stata proprio questa: trasferire sul computer il divertimento delle gare corse con le minuscole macchinine giocattolo su circuiti in miniatura ricavati nei più insoliti angoli di una casa, dalla scrivania con libri e penne a un biliardo con palle rotolanti. Raccontati con queste semplici parole, questi due giochi potrebbero sembrare assolutamente niente di speciale, e invece hanno riscosso un notevole successo - soprattutto il secondo - per la notevole giocabilità, l'originalità dell'idea e la possibilità di gareggiare con più amici sullo stesso computer, sfidandosi all'ultimo sorpasso tra le più piccole insidie che si siano mai affrontate.
È attesa l'uscita del terzo titolo della serie, che dovrebbe offrire lo stesso divertimento,≤ con una grafica però decisamente migliorata e tridimensionale.



PER GIOCARE MEGLIO...

SIETE BLOCCATI IN UN'AVVENTURA? NON RIUSCITE A TERMINARE L'ULTIMO LIVELLO DEL VOSTRO GIOCO PREFERITO? NIENTE PAURA, GIOCHI PER IL MIO COMPUTER VI DÀ UNA MANO, PER GIOCARE MEGLIO, DIVERTENDOVI DI PIÙ.

Realms Of The Haunting



Molti credevano fosse impossibile. La Gremlin, invece, è riuscita a creare un'ottima avventura che combina elementi arcade alla *Doom* con una trama completa e affascinante. Giochi per il mio computer vi presenta la prima parte della soluzione di questo incredibile gioco.

Capitolo 1: Ombre



Quando iniziate a giocare a *Realms of the Haunting*, potrete scegliere il livello di difficoltà dell'avventura. Se sceglierete "facile", il computer sceglierà per voi l'oggetto giusto da utilizzare di volta in volta. Francamente, questo accorgimento è molto utile, e vi risparmia la fatica di aprire l'inventario e selezionare ogni volta l'oggetto che volete utilizzare. In ogni caso, noi abbiamo segnato in tutta la soluzione quale oggetto dovete utilizzare e dove, quindi potete scegliere anche il livello "difficile". Il manuale comprende il tutorial completo per questo capitolo. Tuttavia, per completezza, lo includiamo nella nostra soluzione. Inizierete la vostra avventura nel Salone della Villa. Noterete subito che molte porte per ora sono bloccate da uno strano simbolo verde, una runa, che vi impedisce il passaggio. Per ora non preoccupatevi di queste porte, e date un'occhiata in giro. Troverete un libro su un piedistallo (esaminate sempre tutti gli oggetti che trovate) e delle munizioni per la Colt. Andate verso sinistra e arriverete in una stanza in cui troverete una macchina da scrivere che funziona da sola e senza nastro! Prendete la Colt dal tavolo vicino alla macchina da scrivere. Già che ci siete, prendete le munizioni della Colt dal tavolo sotto la finestra e il foglio dalla macchina da scrivere. Uscite da questa stanza passando per la porta a sinistra della macchina da scrivere, salite le scale e accendete con i fiammiferi tutti e quattro i candelabri, per trovare una chiave nascosta dietro a un quadro. Fate però attenzione alla trappola che si attiva dopo qualche secondo che il quadro è stato mosso. Prendete la chiave ed entrate nello Studio.



Capitolo 2: Segni e Portenti

Accendete la luce con l'apposito interruttore vicino alla porta, quindi esplorate la stanza, prendete i quattro serpenti dorati, lo scudo con il drago, la lettera che si trova sul pavimento vicino allo scudo, la spada (la prima della rastrelliera delle armi), le tre maschere poste sotto il quadro, i caricatori per la Colt e le tre lettere sul tavolo. Dopodiché, potrete accedere ai sotterranei della Villa cliccando sulla libreria accanto allo scrittoio dove avete trovato le lettere.

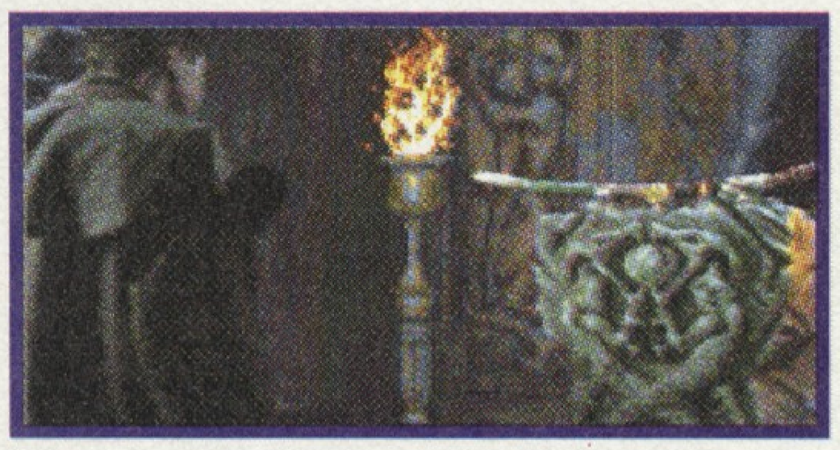
Seguite il passaggio finché non arrivate al fiume di lava - non preoccupatevi se dietro di voi il passaggio crolla. Notate, invece, che sul muro a sinistra si trova un incavo. Dovrete tornare qui, alla fine del Capitolo.

Seguendo il passaggio, arriverete a una specie di piscina. Alla vostra destra, troverete delle munizioni per la Colt. Sempre seguendo l'unico passaggio, arriverete in una stanza con un pentacolo sul pavimento. Qui troverete una sfera metallica, delle munizioni per la Colt e delle cartucce per il fucile. Per prima cosa, proseguite lungo il passaggio, superate il ponte





e prendete il fucile, che troverete sul pavimento insieme a delle cartucce e un paio di ampolle curative. Tornate alla stanza da cui siete partiti e utilizzate la sfera per aprire la porta. Vi ritroverete in un piccolo studio, e con un po' di esplorazione troverete una pozione curativa, un paio di fogli e delle munizioni, dietro alla sedia. Uscite dalla stanza e uscite verso sinistra. Arriverete all'entrata dell'enorme Tempio delle Due Statue. Per ora non scendete le scale, dato che non potreste risalire, e imboccate l'uscita alla vostra sinistra. Arriverete in una stanza con un altro pentacolo e una tomba sul fondo. Dietro alla tomba, si trova un passaggio segreto che vi porta al Tempio di prima. Superate la porta davanti alla tomba sugli scalini. Arriverete in un magazzino. Entrate nella stanza al centro (con delle sbarre metalliche), prendete le munizioni che si trovano nelle casse e poi azionate la leva che si trova nell'angolo opposto all'entrata. Uscite, fate mezzo giro intorno al magazzino centrale, e aprite la porta, che ora non è più bloccata (rimane sbloccata per un certo numero di secondi, dopodiché dovrete riazionare nuovamente la leva). In questa stanzetta troverete altre munizioni e, cosa più importante, una chiave, che apre una porta nel Tempio delle Due Statue. Non dovrete utilizzarla finché non avrete visitato la Stanza del Trono.



Ritornate nella stanza della Tomba e superate la porta a destra, azionando la leva corrispondente. Arriverete in una stanza dove dei mostri continueranno ad apparire finché non premerete quattro pannelli raffiguranti una mano. Per questo motivo, è inutile fermarsi a sparare contro i mostri. La tattica migliore è premere i primi due pannelli sul muro opposto all'entrata, girarsi e far fuori i mostri che sono apparsi nel frattempo, correre verso il punto in cui si generano e girarsi a sinistra, per premere il terzo pannello. Uscite poi in tutta fretta, girate alla vostra destra e nella piccola alcova, verso l'interno della stanza, troverete l'ultimo pannello.



Eliminate i mostri rimasti, quindi salite sul punto in cui venivano generati e leggete la frase sul fondo della stanza, per essere teletrasportati nel Tempio delle Due Statue. Assicuratevi di avere un buon livello di energia vitale, quindi avvicinatevi alla porta a sinistra della statua e cliccatevi sopra. Esploderà, e voi finirete in un altro cunicolo! Seguite il passaggio fino al cancello di ferro, che dovrete azionare ripetutamente (almeno tre volte) per aprirlo, prendete le cartucce e salite le scale, per ritrovarvi nella stanza della Tomba. Andate al passaggio segreto segnalato prima (dietro alla tomba) e superatelo, per arrivare alla Sala del Trono (dovrete superare una specie di barriera azzurrina). Cliccate sul Trono per sedervici sopra. Ora siete pronti! Tornate al Tempio delle Due Statue, aprite la doppia porta con la chiave trovata prima, e proseguite. In fondo alla sala, troverete un Penitenziale (che potrete prendere solo ora), e un Bastone magico, un'arma molto potente. Tornate al Tempio delle Due Statue, cliccate sulla statua sul fondo della sala, e pronunciate le parole di potere. Salvate il gioco, quindi superate l'apertura. Incontrerete uno dei personaggi più enigmatici del gioco, con cui avrete una discussione un po' "tirata". L'importante è non consegnargli il Penitenziale. Dopo che il losco figuro sparirà, dovrete vedervela con degli scheletri, che possono essere abbattuti con facilità utilizzando il fucile. Superate la prima porta, quindi utilizzate il Penitenziale sulla doppia porta per accedere al Mausoleo.Sui due lati del passaggio principale si affacciano gli ingressi di alcune tombe. Esplorandole, troverete altre cartucce per il vostro fido fucile. Arrivati alla sala principale, non avvicinatevi all'altare finché non avete preso la statua del serpente dorato (si trova in un'alcova alla vostra sinistra). Quando vi avvicinerete all'altare, incontrerete uno dei pochi personaggi che non tentano di uccidervi in modi orribili. Si tratta di Aelf, che vi parlerà della vostra missione.



Ora, servendovi della soluzione a ritroso, tornate fino al fiume di lava (vi ricordate? Dove il passaggio è crollato alle vostre spalle). Una volta arrivati, utilizzate nell'alcova il Penitenziale per aprire un passaggio segreto che vi permetterà di tornare allo Studio della Villa, dove incontrerete Rebecca, che diventerà una vostra inseparabile compagna di viaggio. Rebecca ha dei poteri psichici, quindi riesaminate tutti gli oggetti in vostro possesso per saperne magari qualcosa in più. Rebecca, inoltre, vi aiuterà con utili commenti durante l'avventura.





SPACEORB 360
UNA NOVITA' CHE TI FARA' GIRARE LA TESTA!



Ecco la novità che ha rivoluzionato il mondo dei joypad. Spaceorb 360 è dotato di una sfera ultrasensibile al movimento e alla pressione del pollice che permette spostamenti velocissimi e un controllo totale di tutti i movimenti. Leggero e maneggevole, Spaceorb 360 fa sembrare vecchi tutti gli altri joypad e ti proietta verso avventure fino a ieri impensabili. Ora il mondo è nelle tue mani: puoi aggredire lo schermo e spostarti liberamente su 360 gradi e 6 assi! Se vuoi fare un'esperienza vertiginosa, provalo... vivrai la differenza!

Ideale per: DESCENT 2 e **MDK.**





£ 169.900

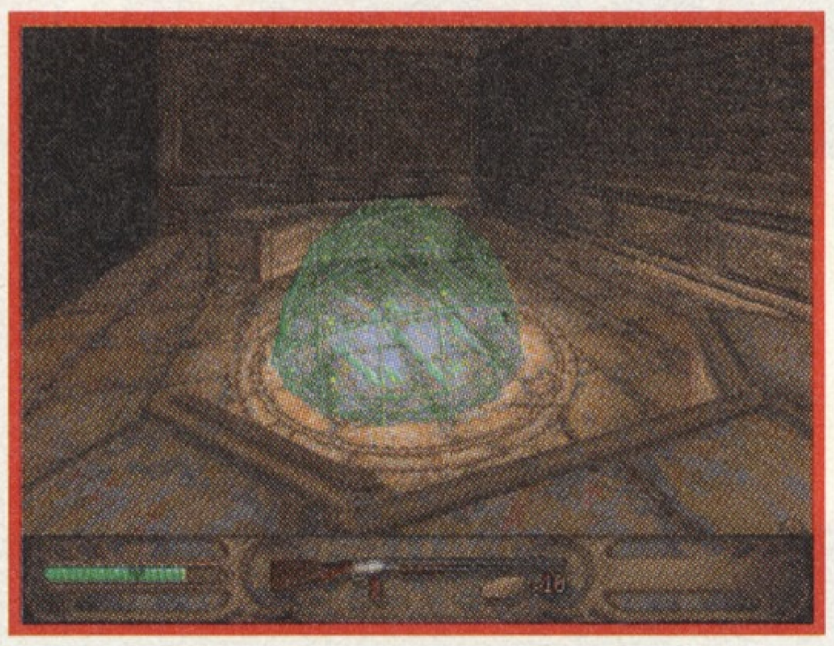
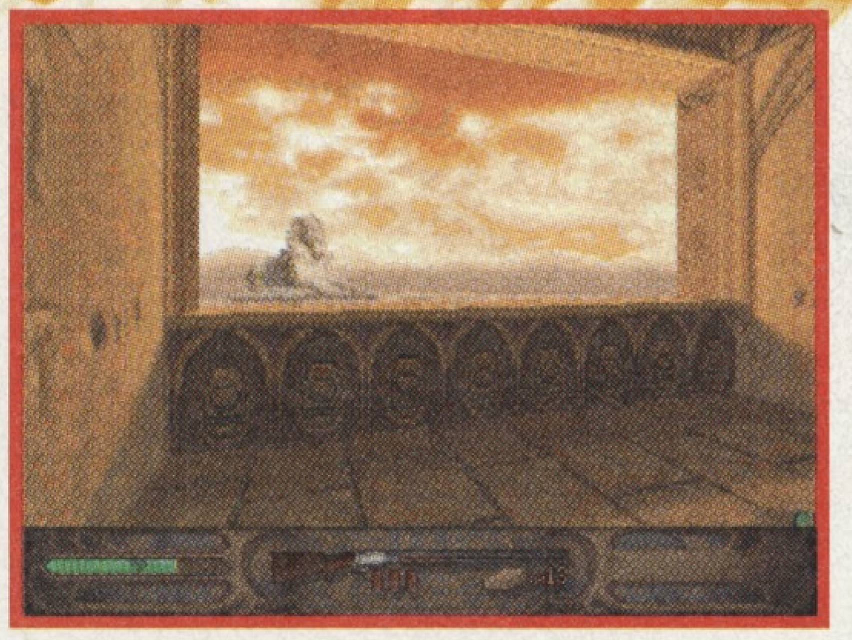
Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER HARDWARE

Capitolo 3: Il custode del tempo





A questo punto, dovrete esplorare la Villa per trovare il modo di accedere alla Torre, un mistico passaggio tra quattro mondi diversi. Uscite dallo Studio, scendete per le scale, girate a sinistra ed entrate nella prima porta a sinistra. Vi ritroverete al cospetto di una mezza sfera verde, che dovrete esaminare. Uscite dalla stanza, andate a sinistra e superate la porta in fondo al corridoio. Vi ritroverete in una specie di Dormitorio. Accendete la luce, spostate il baule per aprire una porta (che si trova però in un'altra stanza). Prendete la pozione curativa da sopra il caminetto, quindi uscite passando dalla porta davanti al caminetto, superate la prima porta a sinistra cliccando sulla spada e salite le scale. Superate la prima porta a destra per arrivare all'Armeria, dove troverete una valanga di cartucce per il fucile e, sopra la libreria, una mappa.

Uscite, proseguite a destra e salite le scale. Superate la porta in fondo al corridoio per ritrovarvi davanti all'accesso della Torre. Purtroppo, per ora, non siete adeguatamente equipaggiati. Uscite dalla stanza, scendete le scale fino in fondo e girate a destra. Seguite il corridoio stando sulla sinistra, quindi superate la porta davanti a voi. Esaminate almeno tre-quattro tele rovinate, prendete l'elmo e "utilizzatelo" dal vostro inventario per conoscerne la storia. Uscite passando dalla doppia porta, girate a destra per arrivare nella stanza della macchina da scrivere, e uscite passando dalla porta di fronte a voi. Girate a destra e superate la seconda porta a sinistra. Arriverete in una stanzetta: accendete la luce, passate sulla piastrella ribassata (si trova alla vostra destra) per aprire la porta in fondo alla stanza. Raggiungete questa porta e prendete il foglio (si tratta della mappa della Villa). Uscite dalla stanza degli armadietti e superate la porta che si trova sull'altro lato del corridoio. Attraversate la stanzetta e passate per l'unica altra porta: vi ritroverete nella stanza della macchina da scrivere. Superate la prima porta a sinistra, prendete la mappa dal tavolino, quindi uscite passando dall'altra porta.

Arriverete in una stanza dove, come in un classico film horror, le fiamme del camino prendono vita magicamente, mostrandovi un oggetto. Prendetelo (si tratta di un piccolo cristallo), e tornate alla stanza della mezza sfera verde. Qui dovrete utilizzare sulla sfera verde il cristallo appena trovato. Il nostro eroe si ritroverà al cospetto di Gnarl - accettate la sua "provetta", prendete le due maschere dalla balconata che dà sulle piramidi, quindi cliccate di nuovo sulla mezza sfera verde per tornare alla Villa. A questo punto, potete raggiungere l'accesso alla Torre (ci siamo stati prima, seguite la soluzione se non vi ricordate dove si trova), salite sul gradino al centro della stanza e utilizzate una delle due maschere per venir teletrasportati nella Torre vera e propria...

Capitolo 4: Racconti della torre



Incontrerete subito il custode della Torre, Raphael, che vi fornirà qualche spiegazione e un mucchio di consigli. Dopo il dialogo, seguite l'unico sentiero agibile (se cadrete, dovrete ricaricare...) finché non arrivate a due portali blu. Se nel frattempo trovate un obelisco, cliccando sulla runa che vi è scolpita, verrete curati. Superate uno dei due portali blu per arrivare nella seconda parte della Torre, dove, con un minimo di esplorazione, troverete un passaggio simile a quello che vi ha portato in questa dimensione. Passandoci sopra, arriverete in un misterioso giardino.

Esplorando i dintorni, troverete tre porte, una bloccata, una che conduce a una stanza buia e senza oggetti interessanti, e una chiusa a chiave. Se esaminate accuratamente la pozza d'acqua tonda, troverete la chiave che state cercando. Aprite con essa la porta chiusa e prendete il foglio (esploderà una runa di protezione, e arriveranno un paio di brutti ceffi).Tornate alla pietra di Passaggio, utilizzate le maschere per arrivare alla Torre, quindi seguite a ritroso i vostri passi fino alla pietra di Passaggio che conduce alla Villa (la riconoscerete per via dello spiedo di Raphael). Passateci sopra per tornare alla Villa.








SEI STANCO DI MANGIARE POLVERE DIGITALE?
PASSA A ...
PER4MER™
TURBO WHEEL
SC&T²
£ 149.900
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it
LEADER
HARDWARE
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI
DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI

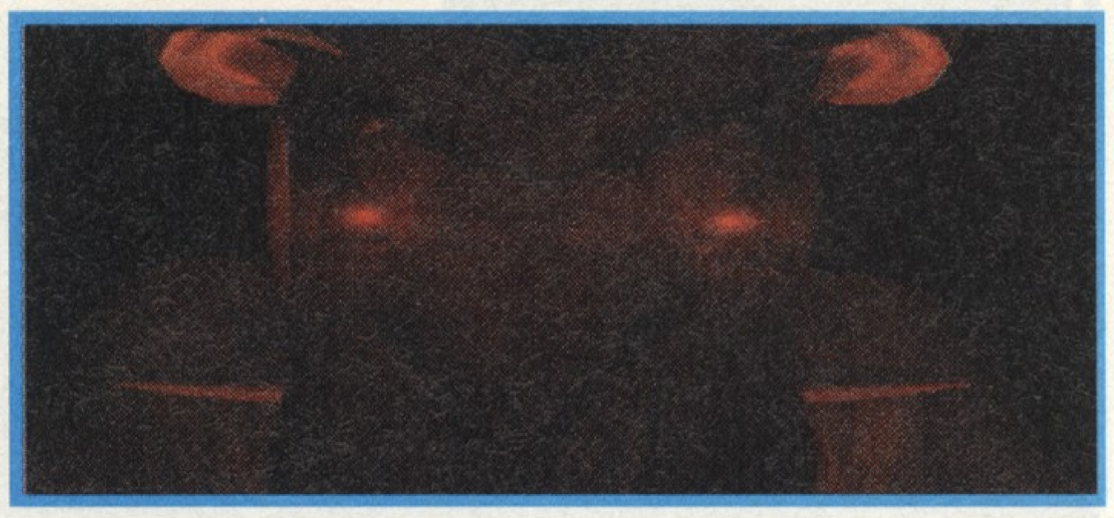
Capitolo 5: L'offerta





Appena arriverete, esploderà la runa che "difendeva" la seconda porta presente in questa stanza, a destra da quella da cui siete entrati. Prima di proseguire, premete il pannello con la mano, quindi aprite la porta a cui ora avete accesso e superatela. Seguite, il passaggio, scendete per le scale e arriverete dinanzi a una specie di bersaglio arancione, che vi sarà molto utile più tardi. Per ora, aprite la porta a sinistra e arriverete in una cappella.

Esaminando il soffitto, scoprirete che in alto sta fluttuando una chiave. Come raggiungerla? Dovete posizionarvi sulla piattaforma ribassata, e posizionare uno dei serpenti dorati nell'alcova sul pavimento. Arriverete con la piattaforma abbastanza in alto per poter prendere la chiave. Scendete, riprendetevi il serpente (importantissimo! Non lasciatelo qui), quindi uscite dalla cappella. Andando dritti, troverete un paio di porte sfondate e l'ennesimo simbolo magico sul pavimento da cui emergono dei Demoni, dei veri ossi duri! Fatevi seguire da questi demoni (dovrebbero uscirne due o tre), attirando la loro attenzione con un paio di revolverate, e tornate alla scala che si affaccia sul bersaglio arancione. Salite sulla scala, guardate verso il bersaglio e aspettate che un demone si metta tra voi e il bersaglio. Ora dovrete aprire velocemente il fuoco contro il bersaglio (è un po' difficile, dovete regolare la mira personalmente) per azionare la pressa che farà polpette dei Demoni. Ripetete fino a esaurimento di Demoni, quindi tornate nella stanza dove apparivano ed entrate nella stanzetta davanti a voi, dove troverete un'ampolla curativa, qualche cartuccia per il fido fucile e una leva che dovrete azionare. Uscite, schiacciate con il metodo prima spiegato il nuovo demone, quindi tornate in questa stanza, superate le varie casse e oltrepassate la porta.





Arriverete in un complesso di caverne (vi sembra che i sotterranei della Villa siano estesi? Non avete ancora visto nulla!). Seguite il passaggio finché non arriverete in una caverna, dove nell'angolo in fondo a destra incontrerete uno Spirito (si tratta di uno dei vostri pochi alleati). Uscite dalla caverna dall'altra apertura (è in fondo a sinistra rispetto all'entrata) e arriverete nella grotta principale. Qui svolazzano delle orride creature, che potrete abbattere con un paio di colpi di fucile ben piazzati. Potete tentare di evitarle, anche se correte il rischio che vi attacchino dall'alto.

In questa caverna dovrete trovare delle gemme blu e, soprattutto, una gemma rossa. Per prima cosa, andate verso destra, e scendete gli scalini. Seguite il muro alla vostra destra (per un tragitto abbastanza lungo) e arriverete alla prima gemma blu. Tornate agli scalini, salite e andate a destra, superate l'entrata (si troverà alla vostra sinistra), superate il ponte in legno e girate a sinistra, verso una piattaforma coperta da ragnatele (meglio non incontrare chi le ha create...). Andate verso destra, girate nuovamente a destra e poi ancora a destra, nel passaggio seminascosto, che vi permetterà di raggiungere una pietra Portale. Salendo su questa pietra, arriverete in una piccola stanza, dove troverete alcuni mostri, delle munizioni e una pozione curativa. Tornate indietro attraverso la pietra Portale, seguite il corridoio e girate a sinistra, prendete la prima diramazione a destra e seguitela. Superate il sentiero segnato dai candelabri, per arrivare in una piccola grotta dove si trova la gemma rossa.

Tornate indietro al passaggio verso la pietra Portale (che si troverà alla vostra destra), tirate diritto e arriverete all'ennesima grotta. Seguite il passaggio, girate alla prima diramazione verso sinistra, superate il ponte di legno, girate nuovamente verso sinistra, seguite il passaggio a ridosso della parete (in un'alcova troverete una seconda gemma blu e delle munizioni), girate verso destra appena possibile e poi subito a sinistra. Arriverete al Demone Guardiano, a cui dovrete consegnare la gemma rossa per poter passare.

Capitolo 6: Diario del male



Superate il ponte appena creatosi dal nulla fino alla doppia porta che si aprirà autonomamente, quindi saltate da una piattaforma all'altra finché non superate la stanza, e superate la seconda doppia porta. Siete arrivati al rifugio di Florentine! O almeno, alle sue cantine. Eliminate i vari mostri, quindi prendete la corazza - vi apparirà di nuovo Aelf, che vi ragguaglierà sugli sviluppi della vostra missione. Prima di proseguire, superate la porta di legno che si trova alla vostra destra. Arriverete in una piccola stanza dove si trova una pietra Portale, che per ora non funziona. Notate che, sul muro appena a sinistra rispetto all'entrata, si trova un curioso incavo.





Uscite verso le cantine e salite per le scale. Arriverete in una stanza, dove noterete le prime scritte nere sui muri. Dato che sono tradotte in italiano, val la pena leggerle, oltre che esaminarle! Uscite passando per la porta opposta a quella da cui siete entrati, superate il corridoio ed entrate nella stanza buia, dove troverete delle pozioni curativa nelle casse. Uscite da dove siete entrati, girate verso destra e poi a sinistra all'intersezione, prendete le munizioni dalle casse. Seguite il corridoio ed entrate nella prima stanza a destra. Accendete la luce, quindi prendete i tre fogli. Tra questi, troverete la Mappa del Labirinto di Raquia, che vi sarà utilissima in seguito. Uscite passando dall'altra porta, prendete le pozioni curative che si trovano nel forziere, il bastone magico di Florentine (abilmente nascosto sotto il letto), ed esaminate l'armadio a sinistra. Scoprirete che c'è un piccolo cassetto chiuso a chiave. Uscite dall'altra porta (a destra, rispetto a quella di entrata), girate verso sinistra e seguite il passaggio, salendo le scale, fino al Tempio della Stella Mattutina (ovvero Venere). Andate subito verso destra, accendete la luce e date un'occhiata in giro. Troverete un paio di mappe del Sistema Solare, una boccetta di inchiostro e il Diario di Florentine. Esaminandolo e aprendolo, troverete una chiave. Tornate alla stanza in cui c'era un armadio con un cassetto chiuso a chiave (quella dove avete preso il bastone magico sotto il letto).

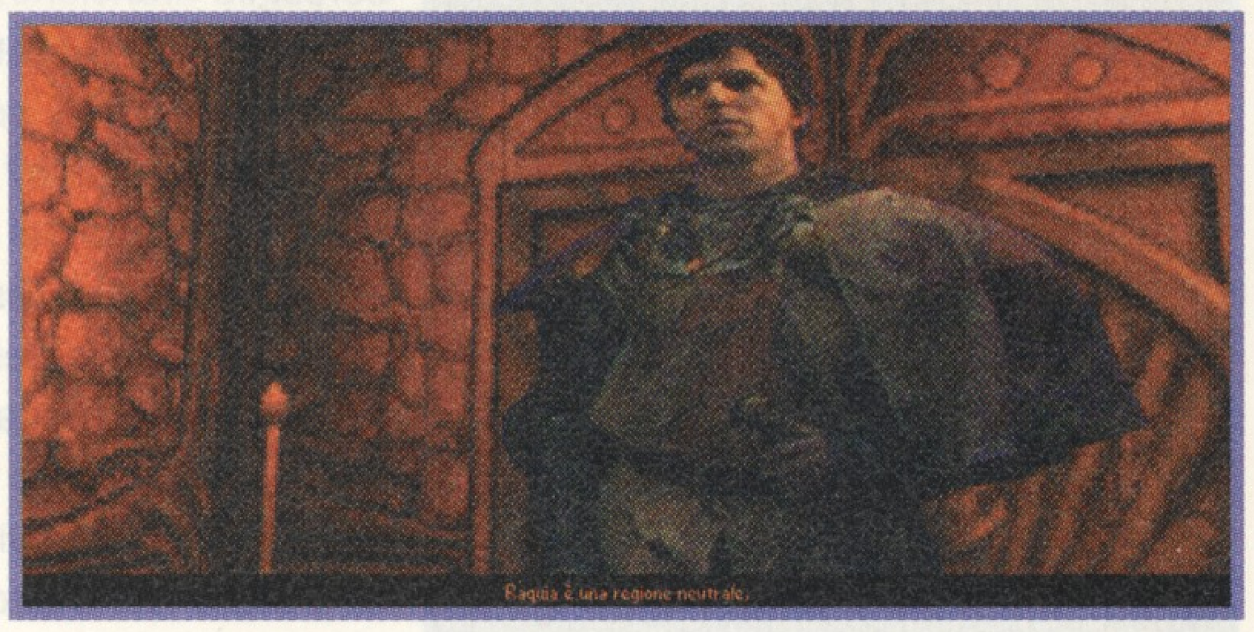


Utilizzate la chiave trovata nel diario per aprire il cassetto chiuso a chiave e prendete l'ultimo Serpente Dorato (se non lo avete capito, tutta questa fatica era necessaria proprio per questo dannato Serpente!). Tornate sui vostri passi fino alla cantina da cui siete partiti (dove avete incontrato Aelf), superate la porta di legno, utilizzate il bastone magico di Florentine nell'incavo sul muro a sinistra dell'entrata e salite sulla pietra Portale.

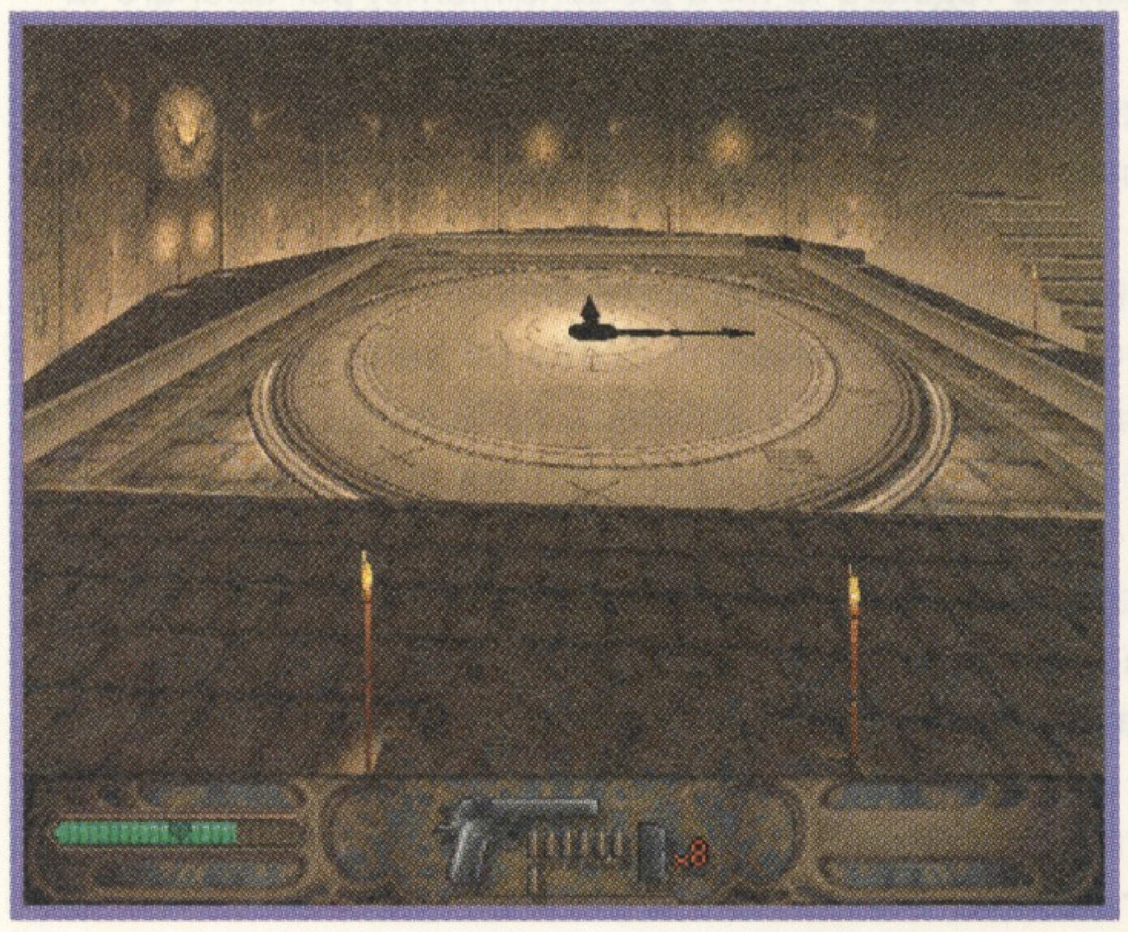
Capitolo 7: Oltre la porta



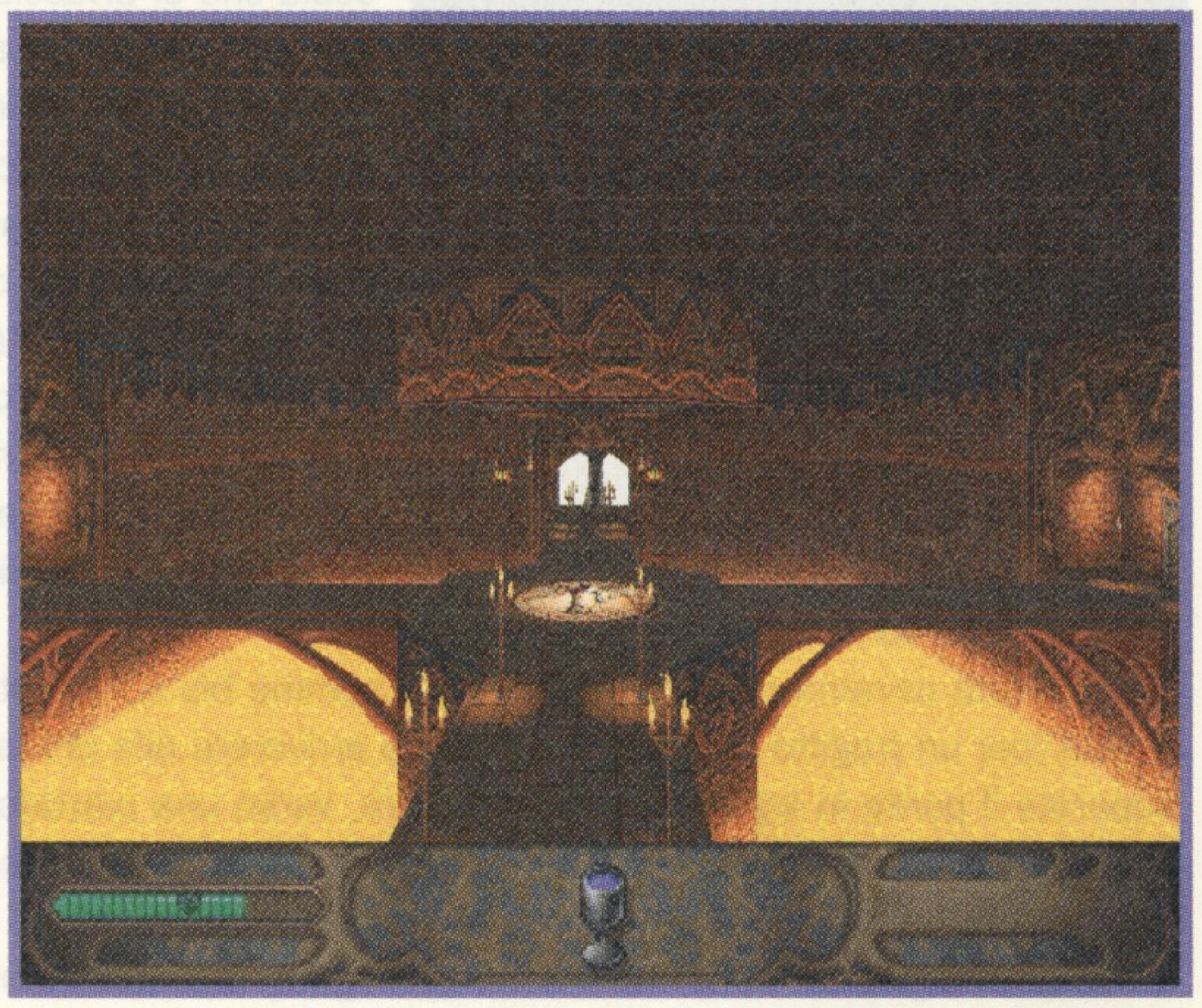
Ritornate allo studio (quello dove avete incontrato Rebecca, per intenderci) e posizionate i Serpenti dorati negli incavi posizionati intorno al sarcofago. Quando avrete posizionato l'ultimo, si aprirà il sarcofago, rivelando un nuovo passaggio segreto. Superatelo, seguite lo stretto corridoio e il passaggio sul nulla (in senso letterale...) finché non raggiungete la stanza dell'enorme orologio. Se vi ricordate, la pendola dello studio si apriva se posizionavate le lancette sulle sei in punto. Bene, salite sulla piattaforma alla vostra destra, guardate in basso verso l'orologio e vedrete due leve, una sposta le ore e l'altra i minuti. Come avrete capito, dovrete posizionare le lancette sulle sei in punto (quella "lunga" dei minuti sulle dodici e quella "corta" delle ore sulle sei), quindi giratevi e premete il pannello a forma di mano per aprire una coppia di porte.



Superate anche queste porte e seguite il passaggio fino a quando non trovate due aperture su ambo i lati del corridoio. Entrate in una delle due, raccogliete la coppa e utilizzatela sulla fontana, in modo da riempirla (la coppa funzionerà come un'arma e potrete "lanciare" l'acqua contro qualcosa o qualcuno - per ora, non usatela). Ripetete la stessa operazione nella stanza speculare, prendendo cioè un'altra coppa di acqua, quindi proseguite verso la sala centrale.



Esaminate il mosaico sul pavimento al centro della stanza per incontrare Hawk, lo Spirito intrappolato (lo avete già sentito nelle caverne sotto la Villa). Vi dirà che è intrappolato, ma non potrà dirvi dove, e che è necessaria la Chiave del Pianto per liberarlo. Inutile dire che toccherà a voi!



Andate davanti alla porta che si trova a sinistra del mosaico (rispetto a quando siete entrati), utilizzate sulla porta una delle due coppe di acqua per aprirla e prendete l'arma - si tratta della Spada di Aelf. Tornate al centro della sala, e incontrerete Belial - un tipo davvero losco. Potrete salvarvi solo se avete preso la Spada di Aelf - nella stanzetta a destra si trova un'altra arma, che però non può salvarvi.

Capitolo 8: IL marchio della bestia

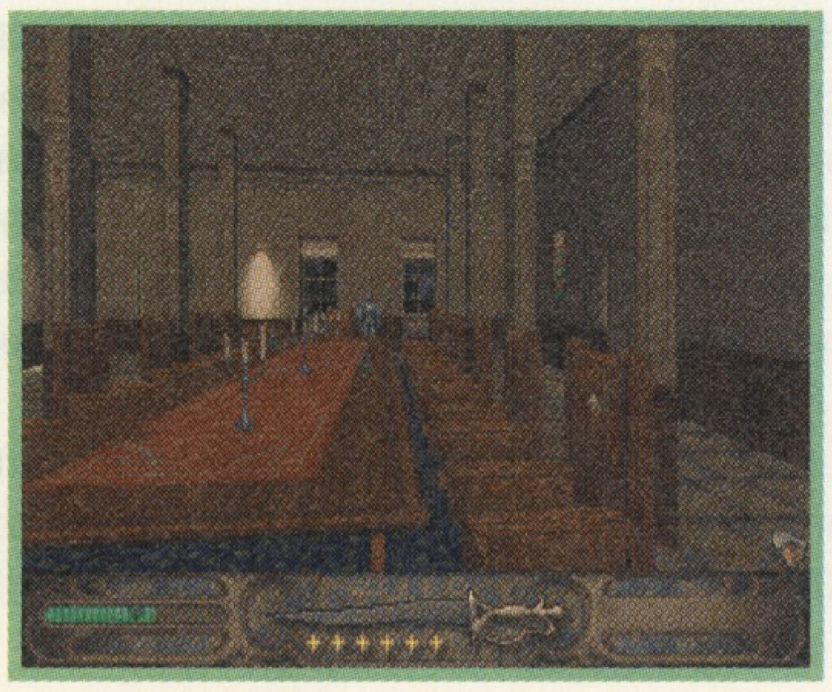
Nei prossimi capitoli, dovrete viaggiare fino a Raquia per trovare il modo di liberare Hawk. Per il momento, tornate nello Studio (quello dove avete incontrato Rebecca e dove si trova il Sarcofago). Raggiungete l'entrata della Villa - noterete che esploderà la runa di protezione posta sulla porta davanti a voi. Ora siete liberi di esplorare il resto della Villa. Se vi doveste perdere, avrete nell'inventario una mappa della Villa, con segnate le locazioni più importanti che vi permetteranno di orientarvi di nuovo. Prima di proseguire, prendete anche l'asso di picche lasciato cadere da Gaul.

Superate la porta prima bloccata dalla runa di protezione, arriverete in una stanza con un pentacolo disegnato sul pavimento (la situazione sta diventando un po' monotona...). Accendete tutte le candele con i fiammiferi per evocare un mostro che dovrete eliminare al più presto. Questo essere lascerà cadere un'importantissima statuetta.

Dopodiché, uscite dalla porta che si trova davanti alla finestra, salite per le scale sulla sinistra per trovare un piccolo armadietto contenente delle munizioni e un'ampolla curatrice. Scendete per le scale, giratevi a sinistra e superate la porta dinanzi a voi (è a destra di quella da cui siete entrati). Attraversate il corridoio e superate la porta proprio davanti a voi, scendete per le scale per trovare un secondo armadietto contenente altre munizioni e un misterioso dado. Risalite e andate verso sinistra, aprite la porta e quella davanti ad essa per arrivare in una stanzetta vuota. Superate l'altra porta, e arriverete in una specie di Sala da Pranzo. Prendete le pozioni che si trovano sul tavolo (potete saltarvi sopra) e le munizioni nell'angolo in fondo a sinistra, quindi superate l'altra porta. Girate a destra e superate la porta alla vostra sinistra, seguite il corridoio e attraversate la porta in fondo ad esso. Giratevi poi verso destra, seguite tutto il corridoio e girate a destra, superando l'apertura. Tempo di fare una piccola deviazione per trovare una delle armi migliori del gioco. Accendete le luci, quindi salite le scale e superate la porta per ritrovarvi in uno dei giardini interni della villa. Prendete la pozione curativa che si trova a fianco degli scalini dell'uscita principale, quindi superate la porta a sinistra di questa enorme uscita. Incontrerete un mostro abbastanza ostico, che però rimarrà quasi sicuramente nell'area più ribassata della stanza, e dato che è lento potrete colpirlo numerose volte e ucciderlo abbastanza semplicemente. Una volta eliminatolo, si aprirà un'alcova, dove troverete una specie di lupara. Quest'arma è molto potente, non necessita di nessun tipo di munizioni e si ricarica automaticamente con una certa velocità. Uscite da questa stanza, salite per le scale che si trovano a destra del cancello principale per rientrare nella villa, superate la pietra Portale fuori uso, uscite passando dall'altra porta, attraversate il corridoio, aprite la porta davanti a voi e accendete la luce.

Percorrete il corridoio e arriverete a una porta che dovrete aprire utilizzando la statuetta del mostro (quello dell'inizio del Capitolo) nell'apposito incavo sulla destra. Una volta posizionatolo, aprite la porta e riprendetevi la statuetta e quindi entrate nella stanza.





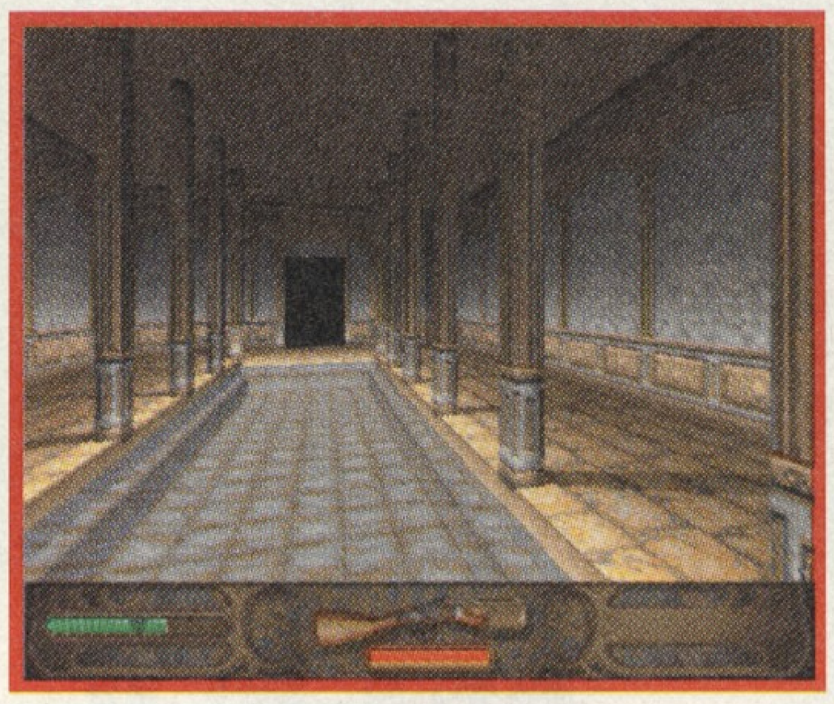




Capitolo 9: Sii guidato dai sette







Vi ritroverete nella libreria di Florentine, dove un efficiente sistema di sicurezza vi smaschererà immediatamente. Eliminate i mostri che appaiono nella stanza, quindi esplorate i dintorni. In totale, troverete quattro fogli (tra cui l'importante mappa della Torre) e una rincuorante pozione curativa. Uscite di nuovo verso il corridoio, uscite passando dalla prima porta sulla destra per arrivare a un altro giardino della Villa, dove troverete una pietra Portale non funzionante davvero... particolare! Risalite le scale e superate la porta, girate verso destra e superatene un'altra (dovrete aprirla con la statuetta - ricordatevi di prendere la statuetta prima di continuare). Girate verso destra e scendete le scale. Girate poi di nuovo verso destra e proseguite finché non trovate un'altra porta che dovrete aprire con la statuetta (anche in questo caso, riprendetevi la statuetta prima di proseguire). Seguite il passaggio, quindi superate la prima porta a sinistra per arrivare in un labirinto. La strada per superarlo è abbastanza diretta: appena arrivate in fondo alle scale, girate a sinistra ai candelabri, a destra quando vedete la pozza d'acqua, girate a sinistra quando arrivate ai massi crollati, scendete le scale e seguite il passaggio, quindi prendete la prima diramazione a destra. Seguite il nuovo passaggio e girate a destra appena possibile. Superate la piscina, oltrepassate la doppia porta, e arriverete in un'enorme stanza dove incontrerete, fortunatamente non visti, Gaul.

Capitolo 10: La chiave del pianto





Dopo la sequenza filmata, prendete uno dei cristalli vedi, quindi salite le scale davanti a voi. Esaminate la vetrata con l'angelo in catene, quindi girate di 180° e azionate la leva nascosta dietro all'altare, in modo da aprire una porta alla vostra destra. Superate questa porta e salite sulla pietra Portale per arrivare alla Torre. Vi accorgerete subito che si tratta di una parte diversa della Torre, rispetto a quella che avete esplorato in precedenza. Nel vostro inventario dovreste avere una mappa (trovata nella libreria di Florentine) di questa sezione della Torre. È possibile identificare la pietra Portale a cui dovete arrivare (quella di Raquia) utilizzando i simboli riportati sulla mappa. In ogni caso, andate dritti, superate il passaggio azzurrino, poi a destra, superate il mostro ingabbiato, superate il secondo passaggio azzurrino, andate poi diritti (non a destra), infine superate il passaggio azzurrino. Seguite lo stretto passaggio fino alla pietra Portale - attenti a non cadere!

Arriverete così a Raquia. Seguite il sentiero finché non si interrompe, salite le scale e seguite il nuovo sentiero. Arriverete così a un archetto, attraversandolo incontrerete lo Spirito Guardiano di Raquia, che vi descriverà quello che vi attende, ovvero una serie di enigmi da superare senza svegliarlo.

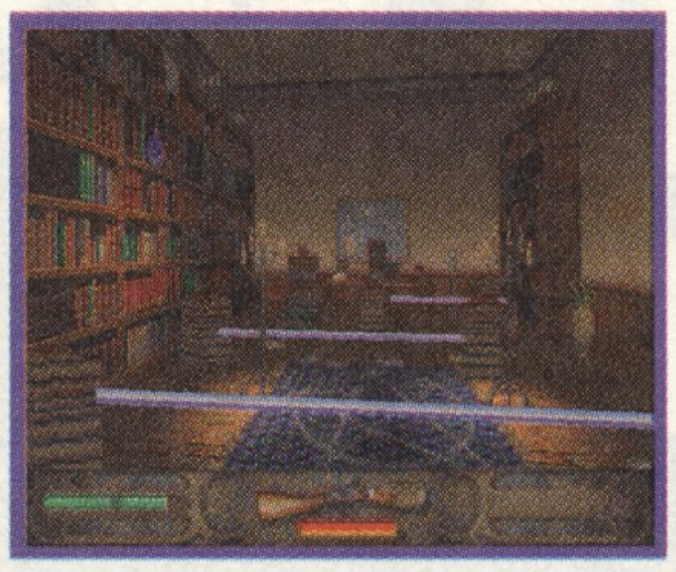
La prima sezione che dovrete superare è il giardino-labirinto. Si tratta di un'area abbastanza estesa, dove dovrete trovare quattro oggetti, ognuno "protetto" da un enigma. Nel vostro inventario dovreste avere la mappa, che vi risparmia la fatica di dover esplorare tutto il labirinto. Vi consigliamo di copiare la mappa su un foglio di carta, e utilizzarla per trovare i quattro oggetti, segnati peraltro sulla mappa stessa. Il primo oggetto sono i tappi per le orecchie, nascosti dietro alla fontana; il secondo è una coscia di manzo ingioiellata, che si trova su una colonna. Per prenderla, dovrete azionare la leva nascosta dietro alla panchina. Il flauto è protetto da un enigma a piattaforme. Dovrete saltare sulla prima e da lì sulla seconda. Se cadete, perderete solo pochi punti vita, e potrete ritentare. Prendere l'anello è più difficile: dovrete saltare da una piattaforma all'altra, evitando di finire in acqua. Non salvate mentre siete su una piattaforma, perché ricaricando finirete quasi sempre in acqua! A questo punto, si sarà aperto il passaggio per la torre. Entrate nel cortile antistante alla torre e date la coscia di manzo ingioiellata alla bestia di guardia, quindi entrate nella torre. Prendete il passaggio centrale, girate subito verso destra e salite per le scale. Seguite il passaggio, senza girare a sinistra, finché non arrivate alla stanza della Campana.

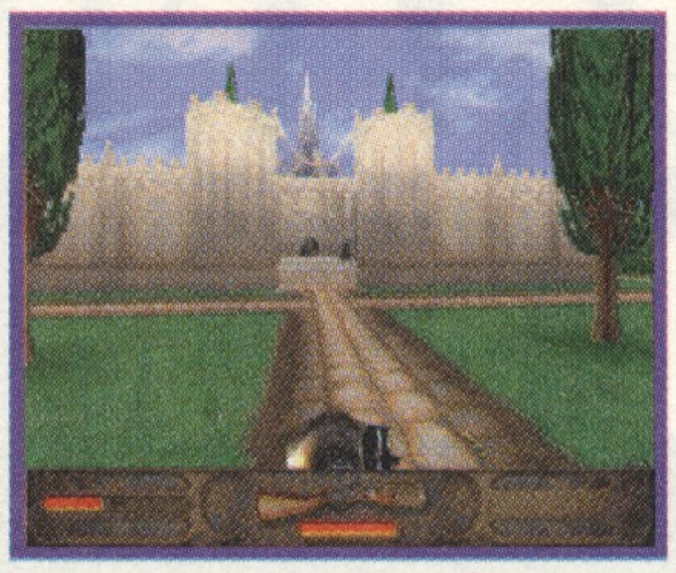
Si tratta di passare dall'altra parte della stanza senza cadere troppe volte sul pavimento, altrimenti si azionerà la campana e come risultato sveglierete lo Spirito Guardiano.

Scendete le scale a sinistra (sentirete l'avvertimento di Rebecca), seguite il muro alla vostra sinistra finché non vedete la piattaforma che si alza e abbassa. Saliteci sopra, saltate sulle scale alla vostra destra e salite, quindi saltate sulla piattaforma immobile. Giratevi verso destra, saltate sulla piattaforma mobile, poi saltate sull'altra rampa di scale, salite, giratevi verso sinistra e saltate sulla piattaforma mobile. Andate verso sinistra, e saltate sulla piattaforma che corre lungo il muro. A metà strada troverete una leva, NON azionatela, perché attiva la Campana. Arrivate invece in fondo alla passerella e saltate sulla piattaforma mobile, che vi porterà all'uscita della stanza.

Seguendo il passaggio, arriverete a una stanza a cui si affacciano sette porte, e dove si trova una piattaforma rialzata. L'obiettivo è completare i sette puzzle musicale posti ognuno dietro a una porta, per far scendere la piattaforma. Per semplicità, numeriamo le porte da 1 a 7, partendo dalla prima a sinistra, quella con delle note scolpite sopra. Utilizzate il flauto per aprirla, quindi entrate e prendete la fiasca di olio e gli occhiali. Uscite, indossate gli occhiali (cliccandovi sopra due volte dal vostro inventario), e avvicinatevi alla porta numero 5. Utilizzate sulla porta la fiasca di olio per eliminare i cigolii, apritela e arriverete in una piccola libreria. Grazie agli occhiali, vedrete i tre raggi delle fotocellule. Il primo dovrete saltarlo, gli altri due potete aggirarli o saltarli. In fondo troverete una pergamena con sopra scritto "Spirito". Uscite dalla libreria, e andate davanti alla seconda porta. Cliccatevi sopra, e una voce (non vi ricorda nessuno?) vi chiederà una parola di passaggio - ovviamente, è "Spirito". Prendete la fiasca calda dalle fiamme e uscite. Aprite la porta numero 4 e versate la fiasca sul pavimento ghiacciato (se non funziona la prima volta, effettuate atri tentativi). Scioglierete così il ghiaccio e potrete prendere i Bracciali del Silenzio. Uscite anche da questa stanza, indossate i tappi per le orecchie e superate la terza porta. Avvicinatevi alla Sirena e prendete la chiave che porta al collo. Uscite e entrate nella sesta stanza, avvicinatevi alla finestra e prendete le sette gemme colorate. Sul pavimento è segnato l'ordine in cui depositarle: partendo dall'alto in senso orario, posizionate la rossa, l'arancione, la gialla, la verde, l'azzurra, l'indaco e la viola. Le ultime tre sono difficili da distinguere perché sono tre sfumature di blu: la azzurra è quella più chiara, la viola quella scurissima. Se le avete posizionate nell'ordine corretto, apparirà una chiave. Uscite, indossate i Bracciali del Silenzio e entrate nell'ultima stanza, la numero 7. Aprite il mobiletto e prendete la Gemma dell'Arcobaleno (troverete anche una pozione curativa). Uscite e avvicinatevi frontalmente alla colonna rialzata, posizionate la Gemma dell'Arcobaleno nell'incavo e potrete salire sulla colonna e superare il ponte trasparente. Arriverete così in una stanza dove sono presenti delle sfere-mine che esploderanno se vi avvicinerete troppo ad esse. Dovrete trovare il "sentiero" tra le gemme - iniziate andando diagonalmente verso l'angolo destro, e poi seguite il muro e infine dirigetevi verso la gemma scura. Prendetela e inseritela sull'anello trovato nel giardino-labirinto. Le sfere esplosive spariranno, potrete così superare la doppia porta e arrivare nell'ultima stanza della torre. Salite sul piano rialzato e utilizzate l'anello per ottenere la Chiave del Pianto. È stata dura, eh?







Il prossimo mese, Giochi per il mio computer presenterà la seconda parte della soluzione di *Realms of the Haunted*.

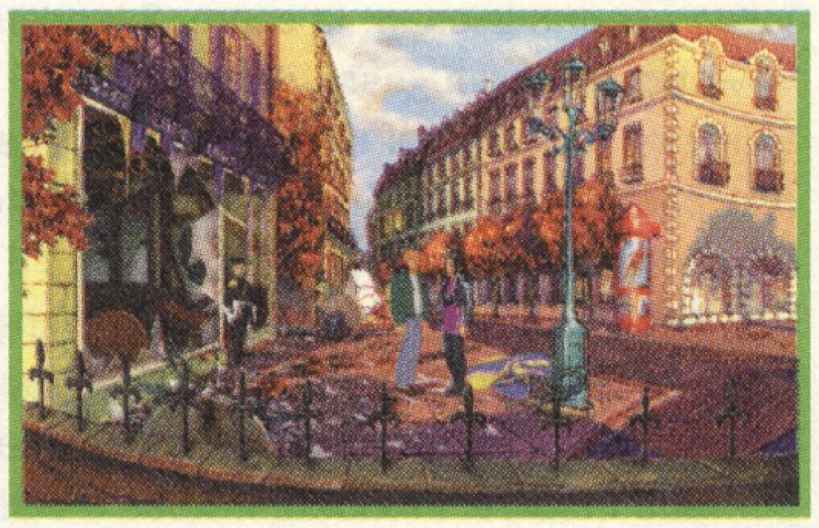
Broken Sword

Recentemente è uscita la versione completamente tradotta in italiano di una delle migliori avventure del 1996, *Broken Sword*. Giochi per il mio computer non si è lasciata sfuggire l'occasione di pubblicare la soluzione completa alle peripezie di George Stubbard!

L'ESPLOSIONE AL CAFÉ

Le vostre peripezie inizieranno subito dopo l'esplosione del Café. Prendete il giornale abbandonato sotto il lampione alla vostra destra, quindi entrate nel locale devastato dalla bomba. Esaminate il cadavere del signore anziano, poi parlate con la ragazza (non importa quale riposta diate). Uscite, e dirigetevi verso sinistra. Sarete bloccati da un paio di poliziotti, che vi ricondurranno al Café. Una volta concluso l'interrogatorio, uscite nuovamente dal Café e incontrerete Nicole, un'avvenente fotoreporter.
Utilizzando tutti gli argomenti a vostra disposizione, otterrete il suo numero di telefono. Andate di nuovo verso sinistra, e mettetevi a chiacchierare con il tizio del cantiere stradale. Mostrategli il biglietto da visita dell'ispettore Rosso, e consegnategli il giornale, e quando questi lascia il posto di lavoro, prendete dalla cassetta degli attrezzi nella tendina a destra un utensile a T.
Tornate davanti al Café e andate verso destra, superando l'archetto nella piazza.
Arriverete in un vicolo, dove è presente un tombino, che potrete aprire utilizzando l'utensile a T.





LE FOGNE SOTTO PARIGI

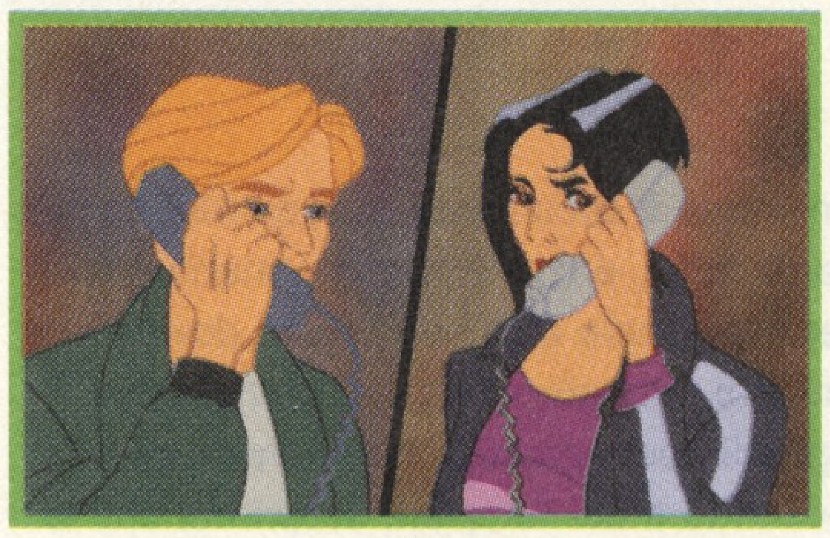
Prendete il naso del pagliaccio (il puntino rosso sul marciapiede a destra), quindi seguite il passaggio nelle fogne. Una volta arrivati nella nuova schermata, prendete il fazzoletto e il frammento di vestito. Salite per la scaletta a destra e arriverete nel cortile di un'abitazione (si tratta della casa a destra del cantiere stradale di prima).
Incontrerete un portiere davvero... singolare. Scambiateci quattro chiacchiere, mostrandogli per prima cosa il biglietto da visita di Rosso per "ammansirlo" un po'.
Mostrandogli il frammento di vestito, otterrete una nuova traccia. Continuate a interrogarlo utilizzando tutti gli argomenti a vostra disposizione, quindi uscite sulla strada.
Utilizzate la scatola grigia per terra a fianco degli scavi (si tratta di un telefono).
Apparirà un vostro "foglietto degli appunti" dove dovrebbe essere segnato il numero di telefono di Nicole. Telefonatele e raggiungete Rue Jarry.





DA NICOLE

Provate ad aprire la porta centrale, quindi parlate con la fioraia e chiedetele di Nicole e come fare per entrare. Dopo che vi avrà svelato il trucchetto per aprire la porta, salite da Nicole.
Mostrate alla vostra nuova amica il frammento di tessuto trovato nelle fogne, e come risultato otterrete una foto del killer. Mostratele poi il naso da pagliaccio - scoprirete così l'indirizzo del negozio di costumi dove è stato acquistato. Utilizzate poi tutti gli argomenti a vostra disposizione per scoprire tutto quello che Nicole sa su questo omicidio e sui due simili accaduti in passato. Utilizzate il telefono di Nicole per chiamare Todryx (è il sarto che ha confezionato il vestito verde a righe gialle di cui avete trovato un frammento nelle fogne), che però non potrà dirvi nulla finché non saprete il nome dell'assassino.





LA RISSEE DU MONDE

Andate quindi nel negozio di costumi, e parlate con il proprietario. Inutile chiedergli del pagliaccio, visto che vengono affittati un gran numero di costumi di quel tipo.



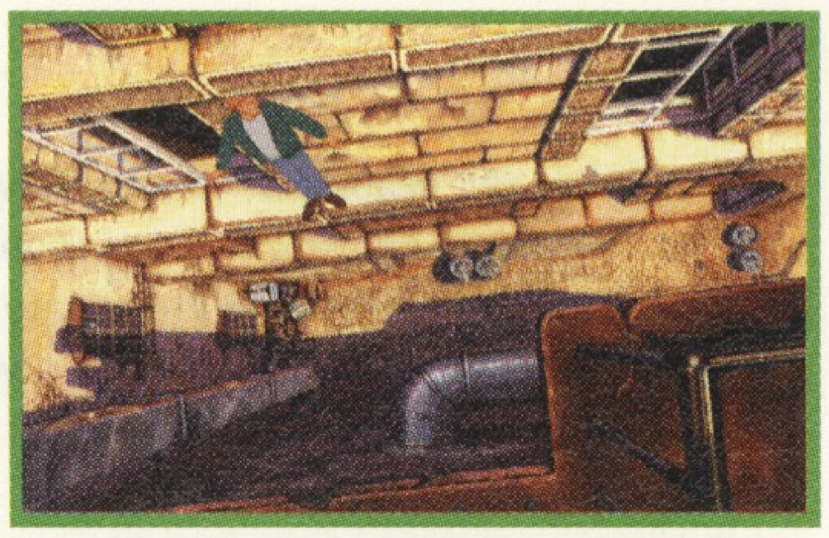
Mostrategli allora la foto avuta da Nicole per scoprire il nome del killer, Khan. Scoprirete anche che ha acquistato un secondo costume, questa volta da folletto. Mostrategli infine il frammento di tessuto. Prima di uscire, il negoziante vi regalerà, dopo avervelo fatto provare, uno "scherzo" elettrico.
Ritornate da Nicole in Rue Jarry e parlatele del nome del pagliaccio, Khan. Utilizzate il suo apparecchio telefonico per chiamare Todryx. Ora che conoscete il nome dell'assassino, Todryx vi potrà rivelare la sua residenza, ovvero l'Hotel Ubu. Uscite dall'appartamento di Nicole e raggiungete questo Hotel.

L'HOTEL UBU

Evitate di parlare con i due sgherri all'esterno, e entrate subito nell'Hotel. Parlando con il tizio alla reception non caverete molto, quindi tentate di prendere le chiavi appese in fondo al tavolo, poi chiacchierate prima con il signore seduto al centro della hall e poi con la signora che sta suonando il pianoforte, che si rivelerà decisamente più utile. Utilizzate tutti gli argomenti a vostra disposizione, anche ripetendo delle frasi, finché non si deciderà a rivelarvi che il vero nome di Khan è Moerlin. Scoprirete anche che questo Moerlin ha lasciato dei documenti nella cassaforte.
Continuando a utilizzare gli argomenti a vostra disposizione, la convincerete a collaborare: andrà alla reception e distrarrà il tizio, permettendovi così di prendere la chiave appesa in fondo al bancone.
Salite immediatamente le scale, e utilizzate le chiavi prese alla reception per aprire la prima porta a destra. In questa stanza non c'è nulla, quindi aprite la finestra e uscite. Percorrete lo stretto cornicione fino alla finestra a destra e entrate. Siete finalmente arrivati alla stanza di Khan, alias Moerlin. Esaminate la ventiquattrore vicino al letto, quindi uscite dalla stanza - vedrete Moerlin arrivare, e vi rinchiuderete nell'armadio della sua stanza. Dopo che il killer se ne sarà andato, esaminate i pantaloni che ora si trovano sul letto per trovare una scatola di cerini e un documento di identità.
Uscite dalla stanza, passando dalla porta, e tornate alla reception. Il tizio, come al solito, si rifiuterà di collaborare, quindi tornate dalla signora al pianoforte e mostratele il documento di identità di Moerlin per farvi aiutare una seconda volta. La signora

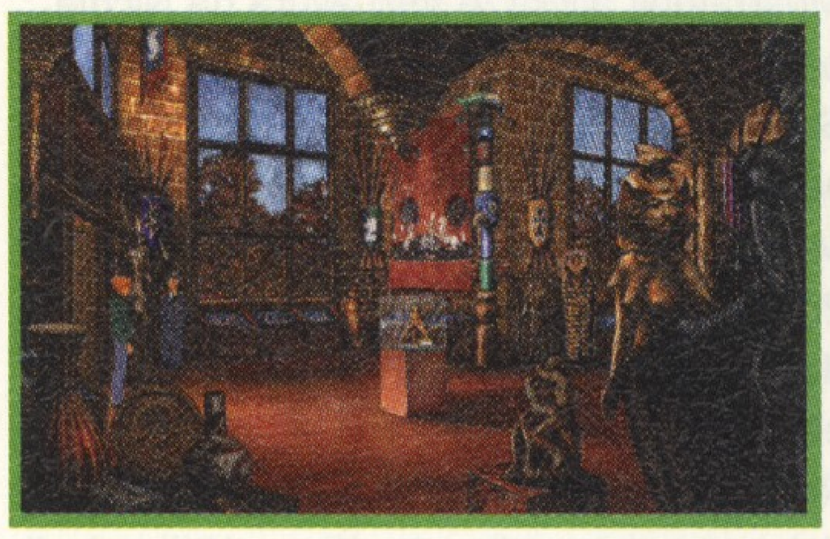
infatti stringerà d'assedio il tizio alla reception, che alla fine vi consegnerà il documento lasciato da Moerlin.
Salite le scale, superate la prima porta a destra utilizzando le solite chiavi, quindi uscite sul cornicione e gettate la pergamena nel vicolo (potrete farlo quando utilizzando l'icona della pergamena sul vicolo, appare la lente di ingrandimento).
Tornate alla reception e uscite. Verrete bloccati dai due sgherri, che vi perquisiranno ma non troveranno ovviamente nulla.
Andate nel vicolo e prendete la pergamena, quindi tornate da Nicole.

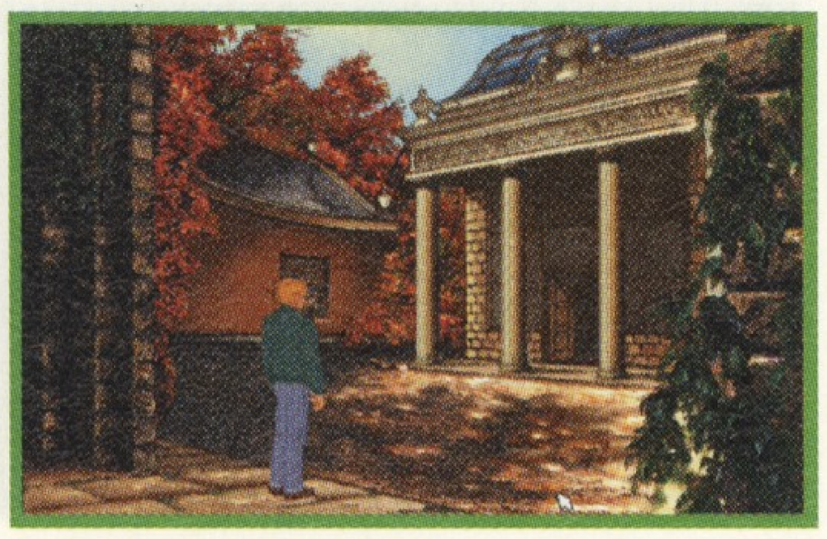




IL MUSEE CRUNE

Insieme alla vostra amica fotoreporter, esaminerete il documento, e scoprirete la storia dei Templari. Mostrate a Nicole la scatola di cerini, e chiedetele informazioni sulla ventiquattrore e sul manoscritto. Vi consiglierà di visitare il Musee Crune, dove Andre Lobinau potrà aiutarvi. Prima di uscire, esaminate le quattro parti del manoscritto.
Una volta entrati nel museo, parlate con la guardia per scoprire che Andre non è attualmente nel museo. Parlandogli del manoscritto e dei Templari, scoprirete che la guardia non è molto "ferrata" in storia. Esaminate il trepiedi esposto nella bacheca, e scoprirete che è stato trovato in un paesino in Irlanda.
Uscite dal museo e tornate da Nicole. La vostra amica vi riferirà ulteriori notizie sull'argomento, citando il professor Peagram. A questo punto, siete pronti per andare fino in Irlanda. Selezionate l'aeroporto e poi il paese dei trifogli.

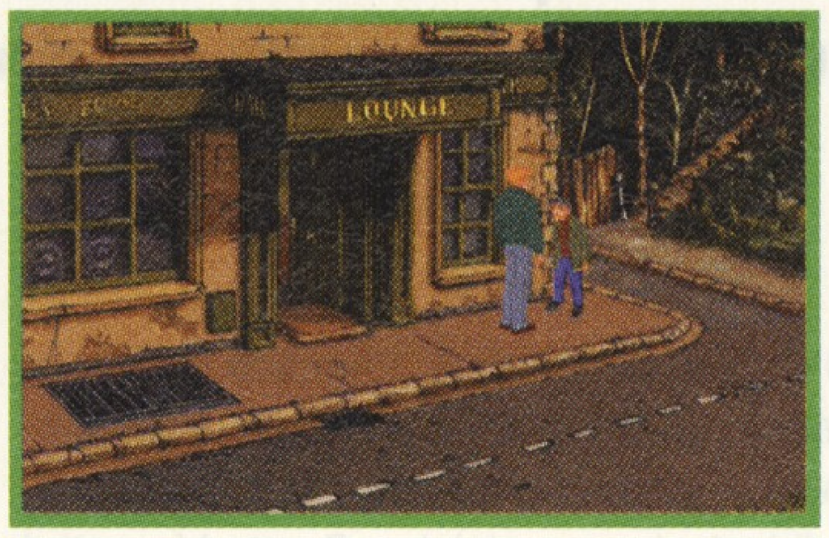


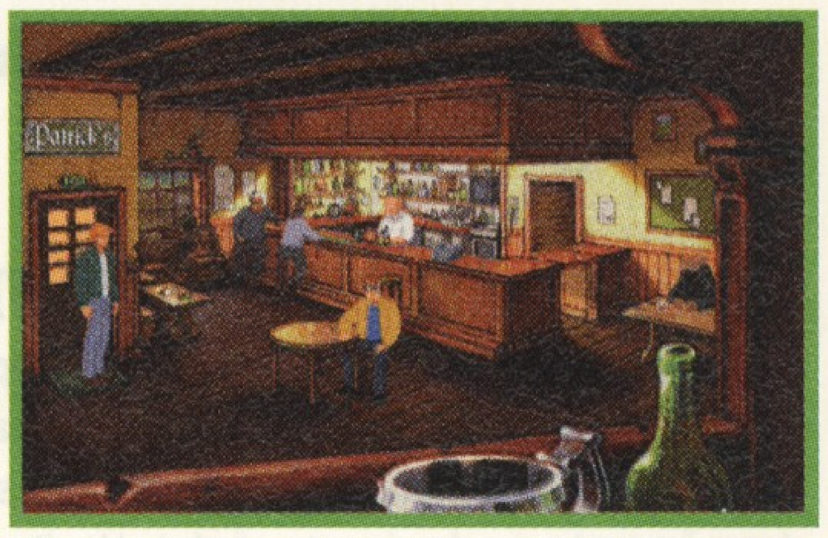


IL PUB IRLANDESE

Parlate con il ragazzino fuori dal bar utilizzando tutti gli argomenti a vostra disposizione. Dopodiché, entrate nel bar. Avrete a che fare con dei tipi un po' "ostici", quindi ogni volta che parlate con qualcuno, utilizzate tutti gli argomenti a vostra disposizione, utilizzandoli finché non spariscono o il vostro interlocutore non inizia a ripetersi.
Parlate prima di tutto con il tizio con gli occhiali (Sean Fitzegerald), poi con quello seduto a destra. Quando finite con quest'ultimo, noterete che ogni tanto tira fuori un pezzo di filo di ferro. Dovrete arraffarlo velocemente, visto che vi servirà fra poco.
Parlate poi con il tizio seduto nell'angolo del bancone (O'Brien - ditegli che NON siete un reporter) e il suo amico che vi da le spalle. Alla fine delle conversazioni, saprete che Sean Fitzegerald ha sicuramente lavorato negli scavi di Peagram, nonostante lo neghi. Parlate con il padrone del locale e chiedetegli un alloggio, quindi uscite e parlate con il ragazzino. Scoprirete che Sean ha ricevuto un pacco dal professore.
Rientrate nel pub e chiedetegli di Peagram e del pacchetto. Il tapino fuggirà fuori dal locale, e come vi riferirà il ragazzo, verrà investito da un Ferrari. Uscite, parlate con il ragazzino, quindi utilizzate la scatola dei controlli che è rimasta sventrata nell'incidente (si trova in basso a sinistra rispetto alla porta del pub). In questo modo metterete fuori uso le pompe della birra. Entrate nel pub e chiedete una birra al proprietario del locale, che scoprirà che le pompe e la macchina per lavare i bicchieri sono fuori uso. Offritevi di aiutarlo, mostrandogli il documento di identità di Moerlin (su cui c'è scritto come professione "elettricista"). Vi chiederà un prova, ovvero di mettergli a posto prima la macchina per lavare i bicchieri. Utilizzate il fil di ferro sulla presa della corrente di questa macchina, infine scendete nelle cantine. Al buio, l'unica operazione consentita è azionare la leva che intravedete in mezzo allo schermo.

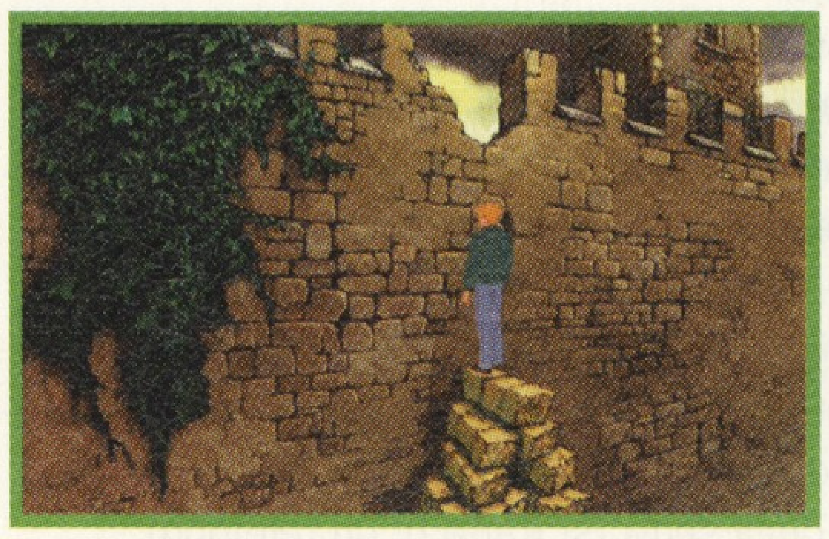
Uscite dalla cantina e dal pub, e aprite la grata che si trova sul marciapiede. Apparirà Moerlin (finalmente, faccia a faccia). Dopo la sua apparizione, tornate in cantina, dove troverete e prenderete automaticamente una torcia elettrica e la gemma. Tornate all'esterno del pub e incamminatevi lungo il sentiero sulla destra per arrivare al castello di cui avete tanto sentito parlare.





IL CASTELLO

Incontrerete subito un tizio sdraiato su un carro pieno di balle di paglia. Parlategli utilizzando tutti gli argomenti a vostra disposizione, continuando ad utilizzare l'icona di Sean. Il tizio, che è lo zio di Sean, se ne andrà alla ricerca del nipote, lasciandovi libero il campo. Scalate il mucchio di paglia, quindi utilizzate l'utensile a T nel foro alla vostra sinistra per poter scalare l'ultimo tratto di mura.
Arriverete così all'interno del castello, dove un'odiosa capra vi impedisce di muovervi liberamente. Provate a scendere nella botola, e verrete respinti dalla capra. Immediatamente, correte verso il lato sinistro dello schermo e utilizzate il trave di legno per imprigionare la capra. Scendete nella botola e esaminate il tavolo a destra, dove troverete del gesso di Parigi.
Utilizzate la statua ai piedi della cappella - la farete cadere a terra. Rialzandola, scoprirete che ha segnato il pavimento. Versate nei fori il gesso, quindi tornate nel pub. Prendete l'asciugamano (si trova sotto il gomito del tizio davanti a O'Brien, sul bancone). Per prenderlo, dovrete attendere che il tizio alzi il braccio per bere. Scendete in cantina, aprite il rubinetto e bagnate due o tre volte l'asciugamano sotto l'acqua corrente. Tornate al castello, scendete nella botola e utilizzate l'asciugamano sul gesso per farlo indurire. Prendete il calco e utilizzatelo nei fori sul muro per aprire un passaggio. Entrate ed esaminate l'arazzo con la scritta Montfaucon. Ritornerete automaticamente da Nicole a Parigi.

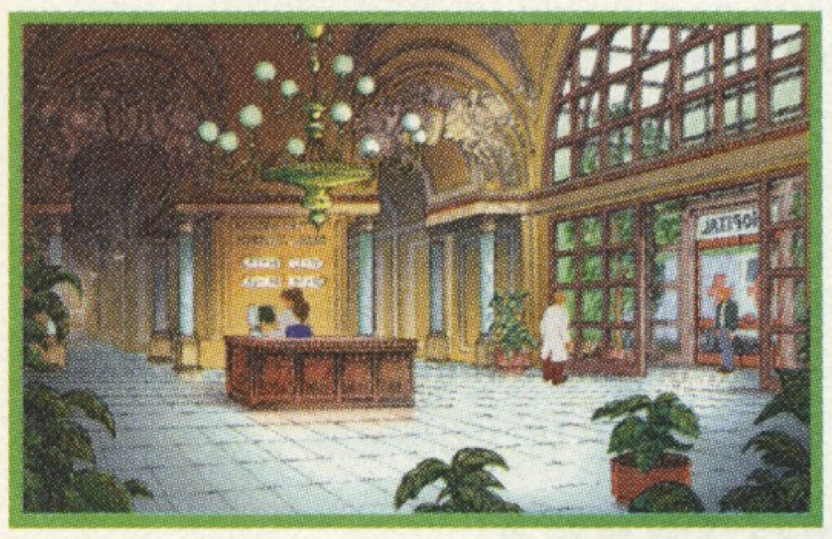


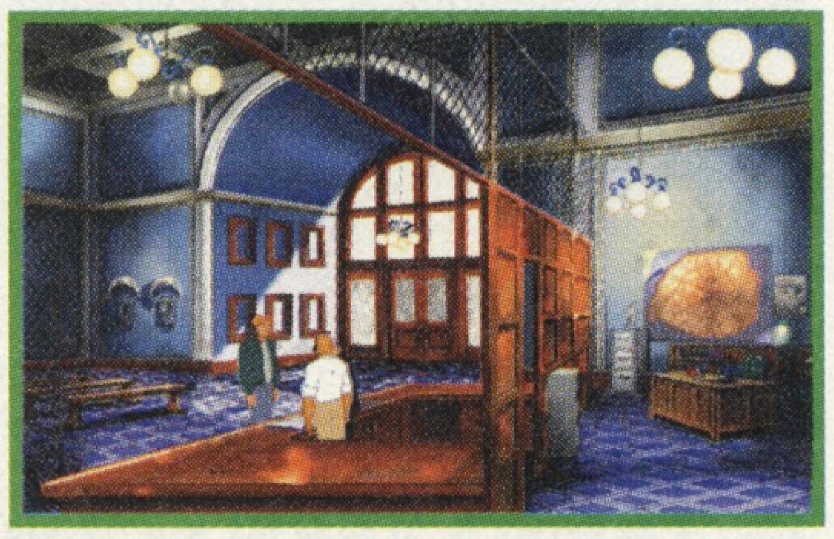


L'OSPEDALE

Andate per prima cosa da Andre nel museo e chiedetegli informazioni su Montfaucon, Peagram e sui Templari. Parlategli poi di Nicole due o tre volte, quindi uscite e andate alla Stazione di Polizia. Parlate con Moue (il sergente fuori di testa) e interrogatelo su tutto, in particolare su Marquet, finché non vi rivela il nome dell'ospedale in cui è ricoverato. Poi parlate con Rosso finché questi non se ne va disgustato. Tempo di visitare l'amico Marquet - dirigetevi quindi verso l'Ospedale.
Entrate e parlate con l'infermiera alla reception (ditele che non siete un parente di Marquet). Mostratele i documenti di Moerlin, quindi interrogatela su tutto, soprattutto l'infermiera di colore, finché non vi rivela dov'è la corsia che state cercando.
Incamminatevi nel corridoio a sinistra, quindi parlate con il tizio che sta lucidando il pavimento. Staccategli la spina della lucidatrice (si trova nel corridoio di sinistra), quindi aprite la porta rossa. Proseguite passando per il corridoio a in fondo a sinistra e arriverete nella corsia che stavate cercando. Dopo aver parlato con l'infermiera e i pazienti nel letto, tentate di andare verso destra. Verrete bloccati da un malato, che pretenderà che gli misuriate la pressione. Potete provarci, in ogni caso non vi farà passare per manifesta incompetenza. Tornate nella reception e parlate con il dottore

più anziano (quello che non si muove). Vi assegnerà il nipote neolaureato. Tornate nella vostra corsia, consegnate il manometro al dottore che vi segue e ditegli di misurare la pressione al tizio del terzo letto. In questo modo, potrete proseguire verso destra e entrare nella stanza di Marquet.





IL FURTO NEL MUSEE CRUNE

Ritornerete automaticamente nell'appartamento di Nicole, con cui dovrete parlare dei Templari, di Marquet e degli Hashashasin. Andate poi da Andre nel museo e chiedetegli notizie dei Templari, di Filippo il Bello e degli Hashashasin. Dopodiché, aspettate che la guardia si volti e non vi stia a controllare e azionate il meccanismo a sinistra della finestra in modo da aprirla. La guardia correrà a chiuderla, e avrete tutto il tempo per aprire il sarcofago a destra e a nascondervi lì dentro.

Calerà la notte, e arriveranno dei ladri. Chi se non la coppia di gangster? Non appena possibile, utilizzate il totem alla vostra destra per mettere fuori combattimento i gangster e attivare l'allarme.

Vi ritroverete nuovamente nell'appartamento di Nicole, alias la "donna gatto", che vi consegnerà il treppiede e vi informerà degli sviluppi della situazione.

Tornate al museo e parlate ad Andre, chiedendogli del manoscritto finché non scompare l'icona. Dopodiché, andate all'aeroporto e selezionate come destinazione la Spagna.

VILLA DE VASCONCELLOS

Parlate con lo scorbutico giardiniere (ditegli che NON ha vinto la lotteria). Andate poi verso sinistra e utilizzate il manometro del dottore sul tubo di gomma. Entrate poi nella villa e andate verso il cancello di ferro in fondo a destra per attirare i cani.

Nascondetevi dietro alla armatura, poi salite per le scale e parlate con la Contessa, chiedendole notizie dei Templari e degli scacchi. Verrete portati alla cappella medioevale dei Vasconcellos. Esaminate l'altare e spostate la Bibbia, quindi esaminate il leggio. Parlate con la Contessa, e chiedetele di nuovo dei Templari, degli scacchi e dei pezzi degli scacchi. Lopez vi porterà la scacchiera medioevale e dovrete risolvere un enigma scacchistico. Potrete spostare solo i pezzi della riga centrale: mettete il Re tra i due cavalli rossi (quarta casella dall'alto), l'Alfiere nella prima casella dall'alto e il cavallo nella terza casella. In questo modo, recupererete un antico calice e vi ritroverete nel solito appartamento di Nicole.





SOTTO MONTFAUCON

Congedatevi da Nicole e andate a Montfaucon. Parlate con il giocoliere (utilizzando tutti gli argomenti) finché non vi fa provare a utilizzare le palle. Parlate dopo la figuraccia con il poliziotto seduto al tavolo (di nuovo tutti gli argomenti e mostrandogli il naso rosso) e poi parlate di nuovo con il giocoliere. La seconda volta, utilizzando il naso rosso, farete ridere la folla. Il giocoliere e il poliziotto si leveranno dai piedi e potrete utilizzare l'utensile a T sul tombino per scendere sotto Montfaucon.

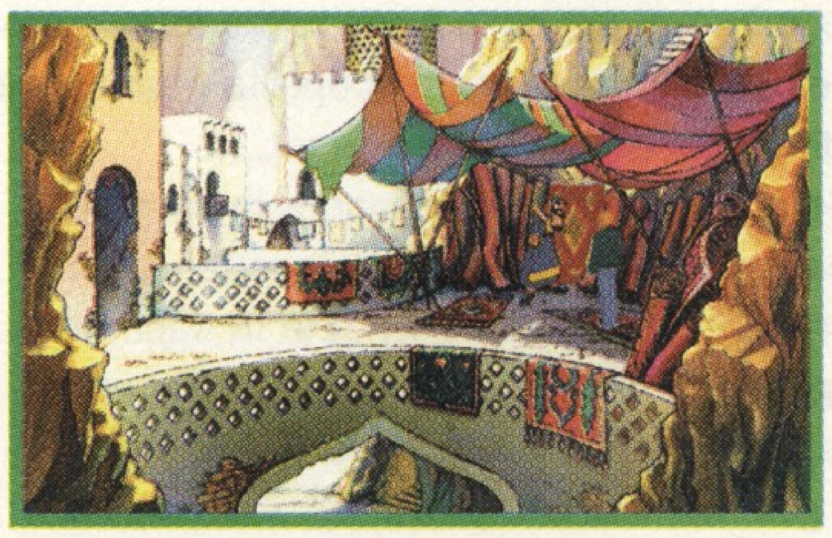
Esaminate i tre pannelli sul muro a destra. Utilizzate l'utensile a T sul primo da destra per sfondarlo, utilizzate la leva della barca per far scendere la catena, prendete questa catena e attaccatela alla porta sfondata, quindi azionate nuovamente la leva per sventrare del tutto l'apertura. Esaminate la fonte di luce a sinistra - vedrete i cospiratori all'opera. Esaminatela una seconda volta, quindi scendete le scale quando se ne vanno i vostri nemici, e utilizzate il trepiede sul cilindro rialzato al centro. Mettete sopra il treppiede la gemma e potrete leggere il nome della vostra prossima destinazione: Marib! Tornate da Nicole e parlatele per scoprire di più su Marib, quindi dirigetevi all'aeroporto.





IL MERCATO DI MARIB

Parlate al ragazzino a sinistra e quando avete esaurito le argomentazioni, mostrategli la pallina rossa presa al giocoliere di Montfaucon - scoprirete che farebbe qualsiasi cosa per quella pallina rossa! Parlate poi con i due turisti americani per scoprire che la donna vuole a tutti i costi un "ricordino" d'epoca. Infine, imboccate il passaggio a destra. Consegnate la scatola dei fiammiferi al venditore di tappeti per scoprire il passaggio a un esclusivo locale.



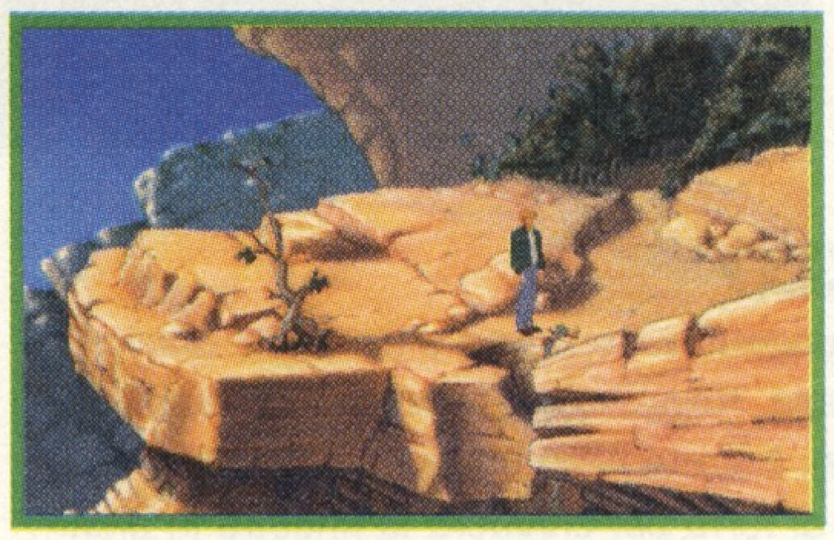
Una volta arrivati, chiacchierate un po' con il taxista, poi tentate di aprire la porta del bagno (quella a destra) e leggete il cartello, che dovrete farvi tradurre dal taxista.

Tornate al mercato ed esaminate il venditore di kebab (utilizzando il tasto DESTRO del mouse) - scoprirete che sta utilizzando lo scopetto del bagno per condire il cibo! Parlate quindi con il ragazzino a sinistra, che vi manderà dal venditore di kebab con una frase "gentile". In effetti, il venditore vi correrà dietro con intenti omicidi. Tornate dal ragazzino, che in cambio della pallina vi consegnerà lo scopetto "preso in prestito" mentre stavate distraendo il legittimo possessore. Tornate nel locale esclusivo, consegnate lo scopetto al tizio dietro il bancone, prendete le chiavi e entrate nel bagno, aprendo la porta con le chiavi stesse. Utilizzate le chiavi per aprire il dispenser a sinistra e prendete l'asciugamano. Prendete anche la "corda" della toilette.

Uscite e tornate al mercato. Noterete che il ragazzino sta giocando con la palla: esaminate il gatto, e non appena questo si sposta, suonate il campanello sul tavolo. Raccogliete la statuetta e utilizzate il fazzoletto sporco di grasso per lucidarla. Ora potete mostrarla alla turista americana, che la vorrà a tutti i costi. Consegnate la statua al marito per ottenere i soldi di cui avete bisogno. Tornate nel locale esclusivo, parlate con il taxista e selezionate la collina del toro. Tornate al mercato e consegnate al taxista l'asciugamano per permettergli di riparare il mezzo.

LA COLLINA DEL TORO

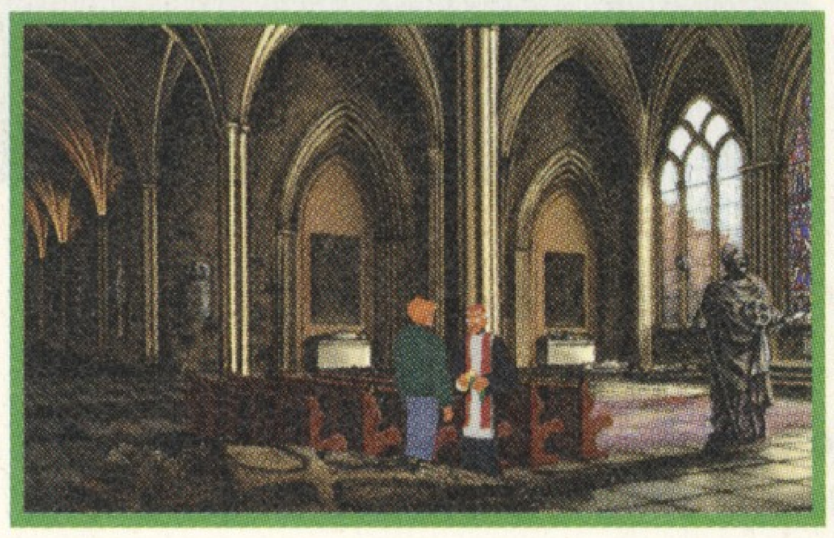
Prendete il ramo dall'albero spoglio sulla sinistra, quindi utilizzatelo con la metà dell'asciugamano rimasta in vostro possesso. Utilizzate il tutto sul grande foro nella roccia sulla destra, in fondo allo schermo, quindi servitevi della scala fatta a mano per scendere al pianoro sottostante.



Esaminate il buco nella roccia sulla sinistra, alla base della parete rocciosa, e tirate l'anello di metallo per aprire un passaggio segreto. Entrate ed esaminate il cadavere di Klausner, quindi date un'occhiata alla mappa sulla sinistra e all'idolo sulla destra. Khan vi salverà dalla trappola, ma nel contempo vorrà eliminarvi subito dopo. Non importa cosa sceglierete di rispondere fino a quando non vi chiederà come volete morire. Ditegli che volete morire da uomo, e il nostro George farà un bello scherzo a Khan. Mentre questi è stordito, scegliete di saltare dal pianoro piuttosto che prendere la rivoltella. E in un batter d'occhio, sarete di nuovo in Rue Jarry.

LA CHIESA DI MONTFAUCON

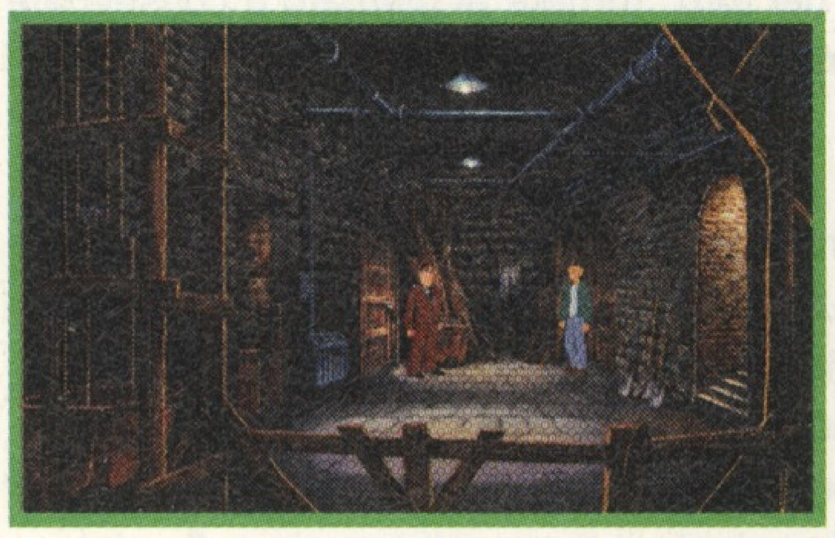
Parlate con Nicole e mostratele le lenti. Uscite e selezionate come destinazione Montfaucon. Invece di scendere, stavolta salite per le scale, esaminate la vetrata a destra e parlate con il prete. Chiedetegli notizie della vetrata e dei Templari, quindi mostrategli il vostro calice. Si offrirà di pulirlo, e voi dovrete accettare. Esaminate nel frattempo la statua alla sua destra, quindi utilizzate il rotolo di carta che porta in mano. Posizionate poi su questo rotolo di carta la lente e utilizzatelo nuovamente. Parlate con il prete, che vi riconsegnerà il calice, e ditegli cosa avete visto sulla finestra. Dopodiché, esaminate la seconda tomba appoggiata al muro in fondo alla stanza: avete appena trovato il luogo della sepoltura di Don Carlos de Vasconcellos!





GLI SCAVI DI PARIGI

Andate al museo e parlate con Andre per scoprirne di più sulla frase latina letta sotto la collina del toro e su Baphomet. Scoprirete che a Parigi è stata scoperta una statua raffigurante questo singolare dio. Uscite e dirigetevi al Sito di Baphomet.
Superate il cancello a destra e parlate con la guardia. Provate ad aprire la porta di legno a destra e riparlate con la guardia, chiedendogli le chiavi della toilette. Utilizzatele per aprire la porta, quindi esaminate il lavandino e prendete la saponetta. Utilizzate le chiavi con la saponetta e poi il gesso di Parigi nella saponetta per ottenerne un calco perfetto. Utilizzate infine la saponetta con il lavandino per far indurire il gesso. Uscite, riconsegnate le chiave alla guardia, salite e provate a utilizzare la chiave nel secchio della vernice. Il muratore vi scaccerà in malo modo. Scendete e utilizzate il telefono in fondo alla stanza.
Tornate dal muratore e ditegli che c'è una telefonata per lui, e mentre è assente utilizzate le chiavi nel secchio della vernice.
Ritornate da basso e utilizzate il termostato a sinistra della guardia. Parlate con la guardia, fatevi ridare le chiavi e andate nel bagno. Ora sostituite il vostro calco con la chiave della porta, uscite (la guardia avrà indossato dei guanti per il freddo) e consegnategli il mazzo di chiavi. Telefonate nuovamente a Nicole, che stavolta distrarrà la guardia. Quando la guardia e il muratore iniziano a litigare, scendete nuovamente per le scale, aprite la porta a sinistra con la chiave e arriverete finalmente al sito degli scavi. Che fatica! Esaminate la statua e il "pattern" antistante ad essa sul pavimento, quindi utilizzate su di esso il calice. Alla fine, vi ritroverete di nuovo da Nicole. Uscite e tornate in Spagna





ALLA RICERCA DEL POZZO

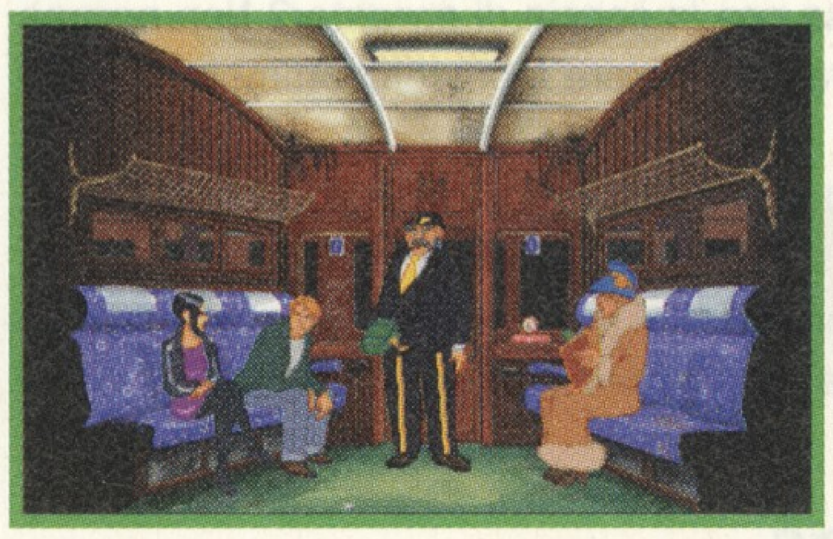
Ora Lopez sarà molto più amichevole. Raggiungete la Contessa e rivelatele quello che avete scoperto. Ora dovrete cercare una Bibbia. Raggiungete la cappella medioevale (la raggiungerete dal giardino, dietro a Lopez). Entrate nella cappella e prendete la Bibbia. Già che ci siete, utilizzate il bastone di ferro per chiudere la finestra in alto, quindi posizionate sul bastone il fazzoletto intriso di grasso e dategli fuoco con una delle candele dell'altare. Infine, utilizzate il bastone di ferro per accendere la candela appesa al soffitto. In questo modo, troverete una bizzarra chiave.
Tornate dalla Contessa, parlatele e mostratele la chiave dorata: approverà il vostro operato, oltre a leggervi i versetti della Bibbia che vi interessano.



Scendete per le scale e prendete lo specchio alla vostra sinistra, nella dependance degli attrezzi. Uscite e parlate con Lopez e chiedetegli del pozzo. Andate verso sinistra (dove in precedenza avete legato il tubo della canna con il manometro), prendete un ramo dal nocciolo che cresce a fianco della abitazione dei de Vasconcellos e consegnatelo a Lopez.
Arriverete, in un modo abbastanza bizzarro, al pozzo. Esaminate la testa del leone e utilizzatela due volte. Infine, utilizzate lo specchio sui raggi di luce provenienti dall'apertura del pozzo, e inserite la chiave nella toppa che avrete notato.

IN TRENO VERSO L'INGHILTERRA

Parlate con Nicole, quindi uscite dallo scompartimento. Il controllore vi farà rientrare. Uscite una seconda volta e proseguite verso sinistra finché non incontrate uno dei due gangster. Tornate alla vostra cabina - scoprirete che Nicole è sparita! Entrate nella cabina a sinistra e parlate con il più sobrio dei due tizi. Aprite il finestrino e uscite per raggiungere il tetto. Andate verso destra, quindi saltate sul vagone successivo e scendete utilizzando la scaletta a lato del vagone. Arriverete proprio mentre la situazione sta precipitando: avrete solo pochi secondi per tirare il freno a mano che si trova alla vostra sinistra.





LA TORRE DIROCCATA

Uscite dal vagone. Arriverete automaticamente a un torrione diroccato, risalente alla guerra civile inglese. Entrate ed esaminate il mucchio di rifiuti sotto la finestra finché non trovate un ingranaggio. Esaminate il macchinario a destra, utilizzate la manovella e infine prendete il secondo ingranaggio dal macchinario stesso. Inserite i due ingranaggi negli occhi della statua a lato della porta, e poi la manovella nella bocca. Entrerete nell'ennesimo rifugio dei Templari ; andate verso destra e... scoprirete il segreto dei Templari. Non vi riveliamo nulla, non temete!. L'ultima azione da effettuare è utilizzare la torcia alla vostra sinistra. Avete appena completato *Broken Sword*!





Un nuovo universo video



MATROX RAINBOW Runner

Luci! Camera! Azione! Con Rainbow Runner Studio rischi di vincere anche l'Oscar!

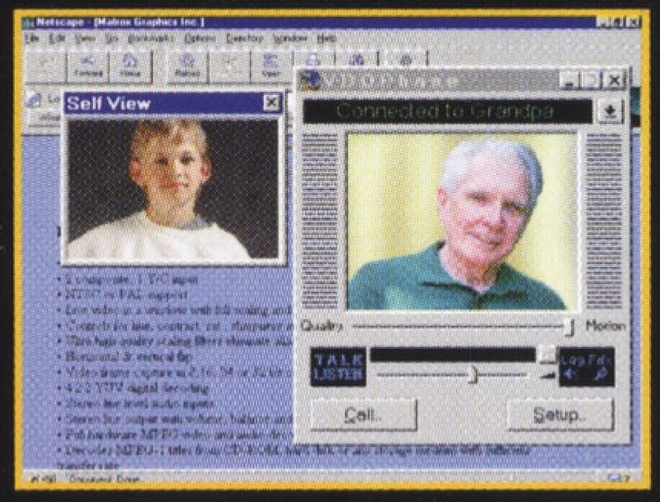
Basta aggiungere il modulo all'acceleratore Matrox Mystique e parti alla scoperta di un nuovo universo di applicazioni video! È veloce, facile e divertente creare e montare filmati a piena risoluzione con tecnologia Motion JPEG: acquisisci video dalla videocamera o dal videoregistratore, aggiungi strabilianti effetti speciali e dopo, salvi su nastro o spedisci su internet.....

Ma puoi fare molto di più: comunicare in video con amici e colleghi su internet, apprezzare CD-Rom con l'ottima qualità video MPEG1, guardare o registrare con il PC i programmi TV, realizzare album, archivi o documenti con immagini tratte da sequenze video....e puoi anche provare emozioni estreme con i videogiochi sul grande schermo TV! Grazie a Rainbow Runner Studio la Professione e l'Hobby hanno a portata di mano nuove complete funzioni video, a solo Lire 599.000 (IVA compresa)!

Con oltre venti anni di esperienza nella videografica e più di 200 riconoscimenti internazionali, Matrox è garanzia di innovazione, qualità ed affidabilità. Chiedi ai migliori Rivenditori il modulo Rainbow Runner, il passaporto Matrox per un nuovo mondo video!



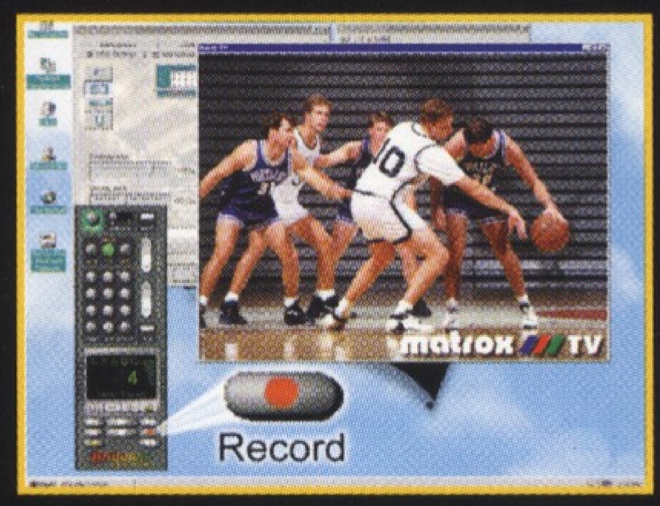
Crei filmati



Comunichi in video su internet



Videogiochi PC sulla TV



Guardi/registri la TV sul PC

Lire 599.000



Lire 299.000



matrox

http://www.matrox.com/mga

I prezzi suggeriti per la vendita sono IVA inclusa.

Agenzia italiana di Matrox Graphics Inc.

3G electronics s.r.l.
Via C. Boncompagni, 3b - 20139 Milano
Tel. (02) 55212483 - Fax (02) 57301343
BBS: (02) 57301353
email: 3gelectronics@treg.it